





大众软件

6

2016年6月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来

专题企划

让情怀见鬼去吧，这是单机游戏新势力！

专栏评述

卡牌手游的过去和未来

未来升级版主机会趋于一致吗？

前线地带

战地 / 战锤：全面战争

黑手党3 / 逃离塔科夫

评游析道

守望先锋 / 黑暗之魂3

挺进地牢 / 吉他英雄Live

游击九课

《苏打世界》：好游戏有一个亮点就够

《地下城堡》：一个爽点独特的冒险游戏

ISSN 1672-0148

9 771672 014022 06

国内统一刊号 CN45-1304/TP







北京华科众合科技有限公司

HUAKE UNITE (BEIJING)CO.,LTD

http://www.huakeunite.com


少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
李小璐
贾乃亮
明星出品
尽享真实互动



P16

从5月初开始，NVIDIA的Pascal架构GPU新“核弹”、暴雪爸爸的新游戏《“屁股”先锋》、AMD的新架构GPU“北极星”（Polaris）的最终确定、Intel高端酷睿的推出等，更是完全引爆了这个夏季的游戏及硬件市场，特别是两种新架构GPU，在新制程的助力下，更是拥有着改变游戏形态的力量。

P26

进入2016年以来，在前三个月的中国区iOS榜单里，卡牌手游正变得越来越少。种种迹象预示着卡牌手游更新换代的时代已经来临。在未来，纯粹卡牌游戏之名将属于更具游戏性的《炉石传说》《洛奇：决斗》《SHADOW VERSE》等作品。到那时，卡牌游戏也许就不会再是抽卡无脑游戏的代称了。

2016年6月 总第489期

本期目录

新品初评

应用聚焦

专栏评述

大众特报

专题企划

前线地带





专题企划
一位不屈的追梦者



评游析道
守望先锋

P56

微软关闭狮子头工作室的决定，使许多仍对这家位于英国吉尔福德的创意工坊抱有希望的玩家扼腕叹息。由于他继承了牛蛙（Bullfrog）的衣钵，人们对他寄予的厚望自然不同于一般工作室。然而和牛蛙一样，狮子头依旧是生错了时代，许多具有野心的原创作品都被先后取消，让他逐渐沉沦下去。

P69

客观的说，《守望先锋》的确是个十分好玩的游戏。你可以说你不适应这种游戏类型，因为它所代表的团队射击游戏历来就属于小众题材。暴雪以其出色的制作水平告诉我们，他们靠一堆“泰坦”制作失败的边角料抄袭一个历史悠久的游戏系列，依然能够抄的好玩，而且做出了自己的特色。

大有不同
荣耀V8手机

■青岚

对已经在中低端重新部署了全系列产品的荣耀手机来说，新一代旗舰产品有些姗姗来迟。在等待了近一年之后，荣耀不仅推出了新的旗舰机型，更将旗舰级产品重新定义为V系列，所以有了我们见到的荣耀V8。

intel　Tt　HYPERX　技嘉主板　SEAGATE　大软评测联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆荣耀（honor）◆已上市◆2299元起（样机2799元）◆附件：充电器、USB线、包装盒VR附件、说明书、质保证书等◆推荐：追求实用、个性和高性价比，需要优秀拍照效果的年轻手机用户◆咨询电话：400-830-8300/800-830-8300（热线电话）◆相似产品：魅族Pro 6、小米5、360手机旗舰版等

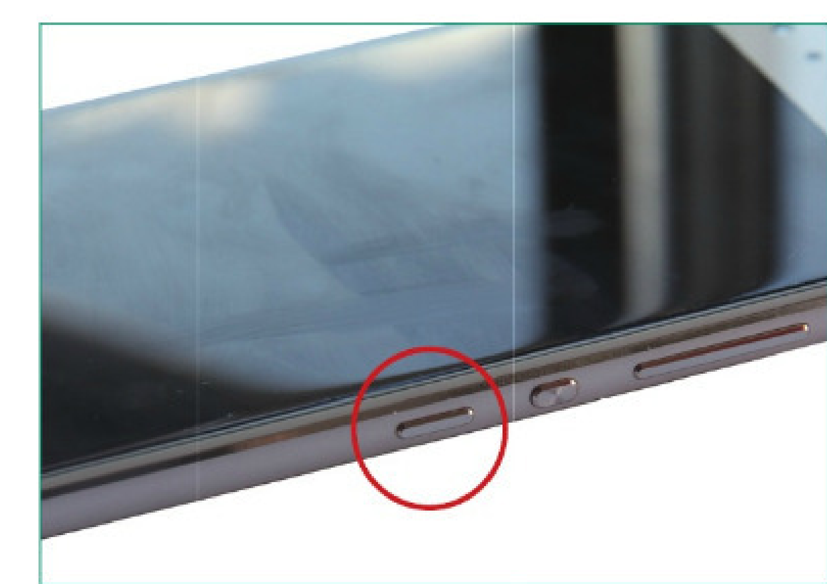
荣耀V8有多种色彩和配置可选，它采用5.7英寸显示屏，正面覆盖着略有弧度的整块玻璃，即2.5D玻璃，顶部带有800万像素F2.4光圈摄像头，取消了荣耀7系列中的前置闪光灯。其高端型号采用2K（2560×1440）分辨率屏幕，其他型号屏幕分辨率则为1920×1080



→↘荣耀V8将智灵功能升级至更强大的2.0，智灵键位置（红圈中）与电源、音量键同侧，侧置观看时不再会压到智灵键造成误操作



荣耀V8底部麦克风开口和扬声器开口形状相同，对称排布，而中央的Micro USB接口进化为Type-C模式，不再有正反插的问题。从侧面可以看出荣耀V8机体较薄，为7.75mm，重量为185g左右（含双Nano SIM卡）.从这一角度可见其侧面为圆弧形，与正反面的交汇处都是一个平整的亮带，光照下会出现“流光”效果

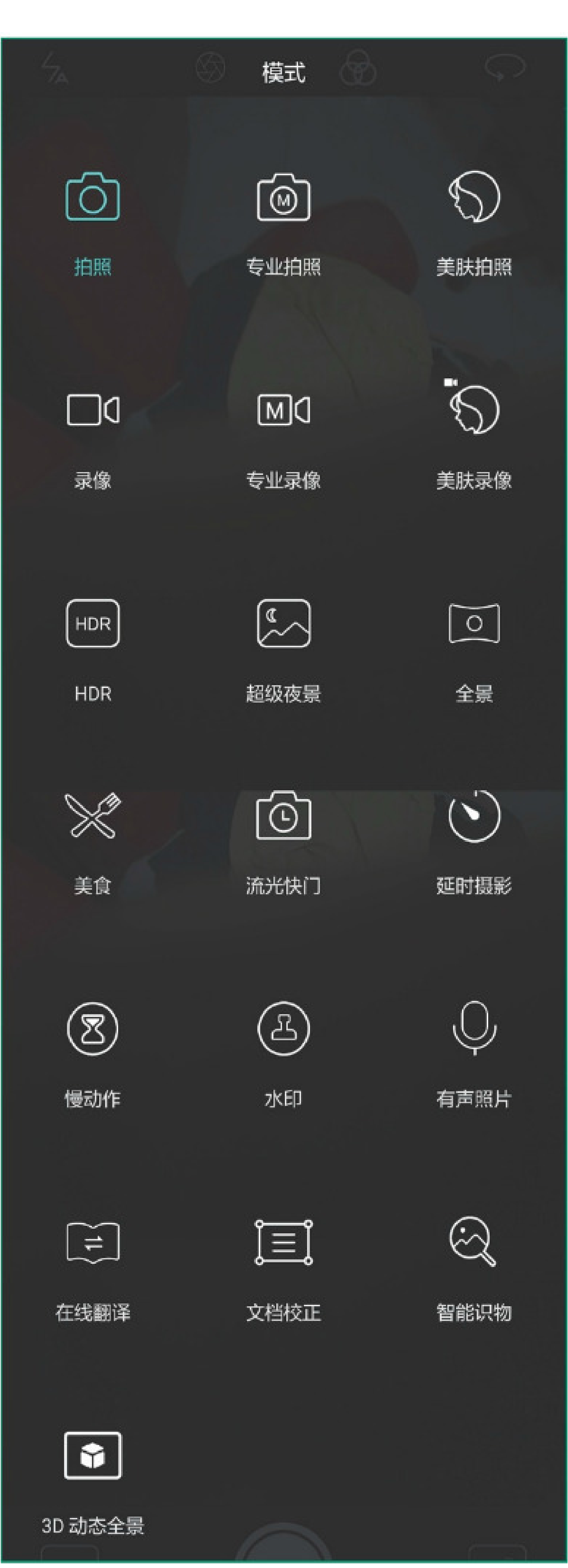




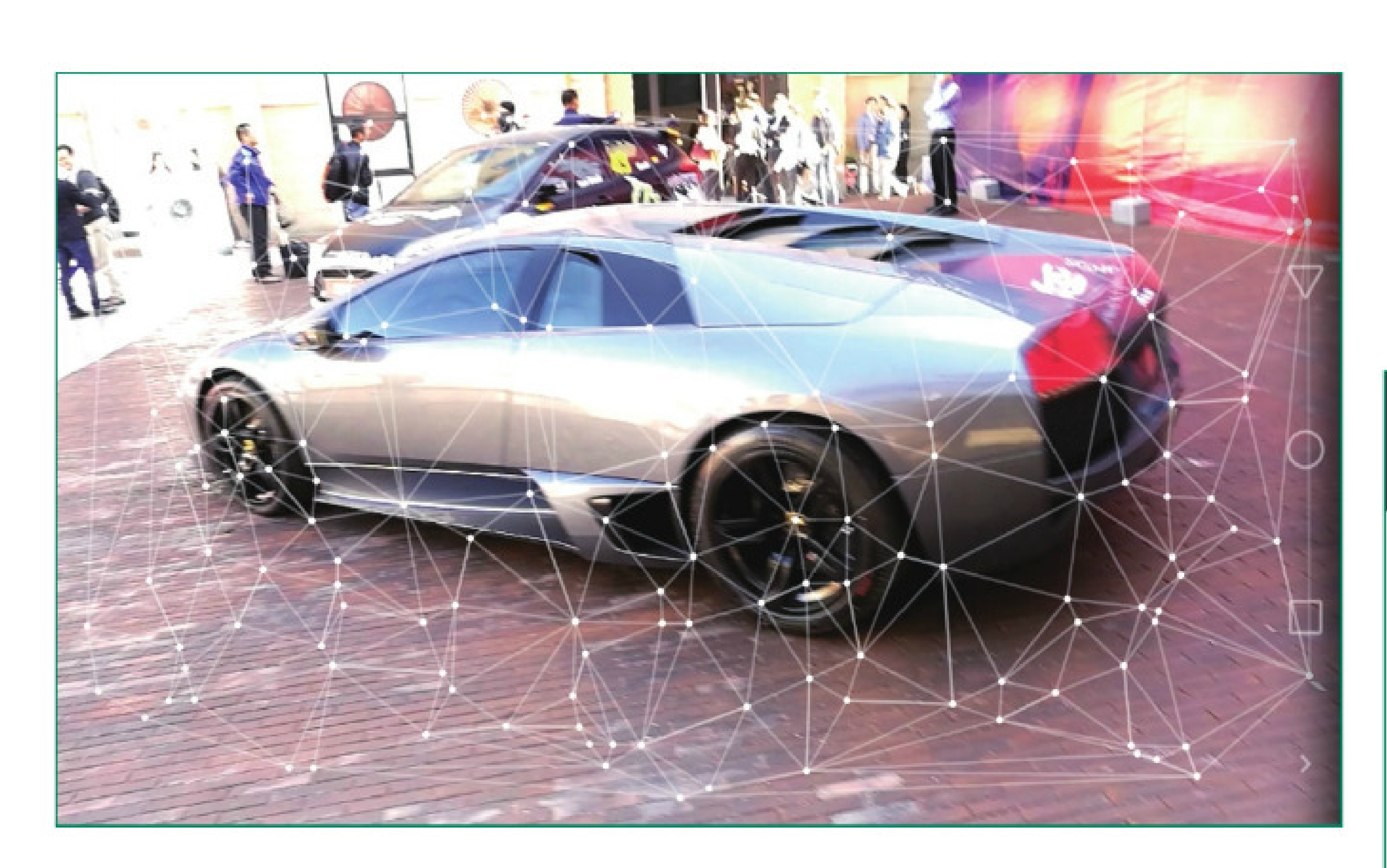
荣耀V8的背部中央为新一代指纹识别器，3D识别模式可有效防止指纹复印解锁的问题，顶部摄像功能区旁边则是NFC识别区域

荣耀V8背部采用大光圈双摄像头，带有激光对焦传感器及双色LED闪光灯，双摄像头像素均为1200万，分别采用黑白和彩色感光元件

荣耀V8的双摄像头设计带来了很多好处，例如进光量倍增使用户可用的有效光圈范围更大，获得更好的景深模糊或全焦效果；同样倍增的感光元件面积使得感光像素尺寸达到了1.25微米，感光能力更好；双独立图像处理芯片更可以让双摄像头以更多方式更快地协同工作。在大部分情况下，直接使用默认拍照方式就能获得不错的效果，HDR、超级夜景等拍摄模式只有在特别恶劣的环境中或需要拍摄一些特殊效果时才需要选择使用，以下样片全部基于默认拍照方式，使用手持拍摄。其前置摄像头则拥有更好的人脸拍摄能力，在实际测试中可以获得很好的自拍、美肤等效果，特别是在低亮度条件下，也可以获得很好的拍摄效果。



荣耀V8的拍摄界面有一定变化，将特殊拍摄功能和拍摄设置分别隐藏于左右侧屏幕后，需要划动拉出，拍照界面中仅保留了全焦与图片选项。它提供了目前主流手机的所有拍摄和辅助功能，其中大部分我们之前已经进行过介绍



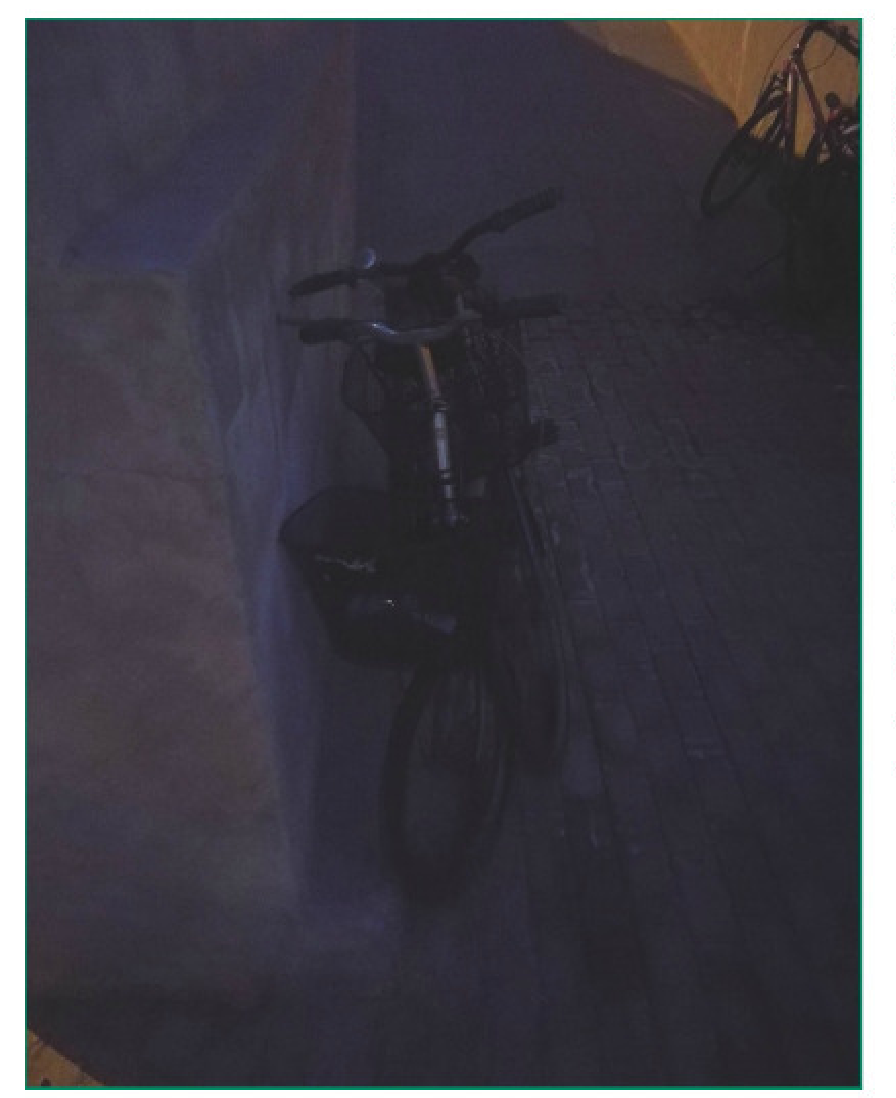


↑→3D动态全景是荣耀V8新增的特殊拍摄功能，它类似于全景拍摄的反向应用，但更有趣更实用，3D图片可根据手指划动方向或手机倾斜方向旋转，它不仅可分享在微信（右图）和QQ上（需要对方连接FYUSE服务观看），甚至连处理过程都相当炫（上图），完全可以用来耍酷





在室内这种亮度较低的情况下，荣耀V8不仅对焦、拍摄亮度等更高，而且在全尺寸观看时也没有明显的噪点，边缘清晰圆滑，已达到近期主流数码相机的水平



在更黑暗的环境如夜间的阴影处，其他手机大都需要开启闪光灯或长时间稳定曝光拍照，荣耀V8却可以直接手持拍摄，并关闭闪光灯，获得更自然的拍摄效果，照片的明暗宽容度几乎和人眼感受一样。这张照片同样采用1/17秒曝光和ISO 6400设置，只进行了1秒左右的稳定手持以进行图像优化。当然此时的照片噪点更明显，只适合在30%或更小的比例设置下使用，不过可用分辨率仍然大于720p高清标准，用于一般留念或网络分享已经足够



在较阴暗的环境下，如带有路灯的街边，荣耀V8在拍摄时虽然会有端稳相机进行图像优化的提示，但实际上曝光时间只用了1/17秒，基本不会因手抖而出现模糊问题。其他相机虽然也能获得类似亮度的照片，但大都需要更长时间的曝光或图像优化，对拍摄者有更高的要求。此照片ISO值达到了6400，全尺寸图像可以看到明显的噪点，但在50%尺寸下观看，细节还是比较好的





为了配合VR播放能力，荣耀V8的内包装盒设计非常独特，只要略微转换并搭配附赠的镜片和鼻部缓冲垫，就能组成一个简单的VR眼镜，当然是一个适合荣耀V8尺寸的VR眼镜



新的视频2.0功能提供了VR视频内容（与优酷合作），在播放视频时，还可在横屏时自动切换为影院模式，并且通过听筒发声增强声场，虽然听筒发声的音量与效果远不如底部的扬声器，但确实比之前单一扬声器的效果要好一些

荣耀V8基本继承了荣耀旗舰机的传统功能，并且有了进一步增强，例如支持更多设备的智控4.0红外遥控功能、双卡双待随时切换并支持4G+网络、进一步扩展的NFC和场景识别能力、更安全地加密及定位找回能力、更好的天际通全球网络服务等，这些在之前的相关评测中已经有详细说明和测试，这里就不再赘述了。

荣耀V8使用最新的麒麟950/955芯片，拥有4GB运行内存和32GB/64GB存储空间，支持最大128GB Micro SD卡扩展。它采用Android 6.0操作系统和EMUI 4.1界面，提供了更多便利和实用功能，例如目前广受关注的识别伪基站和短信验证码保护功能、专业护眼模式、学生模式等。

我们选择了性能模式进行实际测试，荣耀V8的安兔兔测试可达99200分以上，Mobile XPRT 2015达到520分，3DMark Sling Shot Using ES 3.1为958分，Sling Shot Using ES 3.0为1307分，在智能省电模式下，安兔兔测试得分也达到96000以上。在实际游戏测试中，它可以流畅地运行《真实赛车3》《王者荣耀》《NBA2K16》等游戏。

在测试和充电时，荣耀V8的发热量并不大，长时间高负载测试或快速充电后外壳也只是略有升温而已。荣耀V8内置3500mAh电池，采用智电4.0技术，针对2K屏进行了优化，在以75%亮度和音量进行720p视频播放时，续航时间可达8小时左右，进行日常操作时的耗电速度则为视频播放的一半左右。

总结：荣耀V8是一款个性十足、性能出色，且无论设计还是功能都相当时尚的手机，是新一代国产旗舰级手机的优秀代表。荣耀V8继承了荣耀旗舰级手机的一贯特色，但看起来并非是一款替代前任的产品，更大的可能是通过自身的特色与之前产品配合，充实目前荣耀系列手机的阵容，同时其中的高端型号也是迈向更高价位市场的进一步尝试。P

铿锵的游戏之魂
雷神K71机械键盘

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

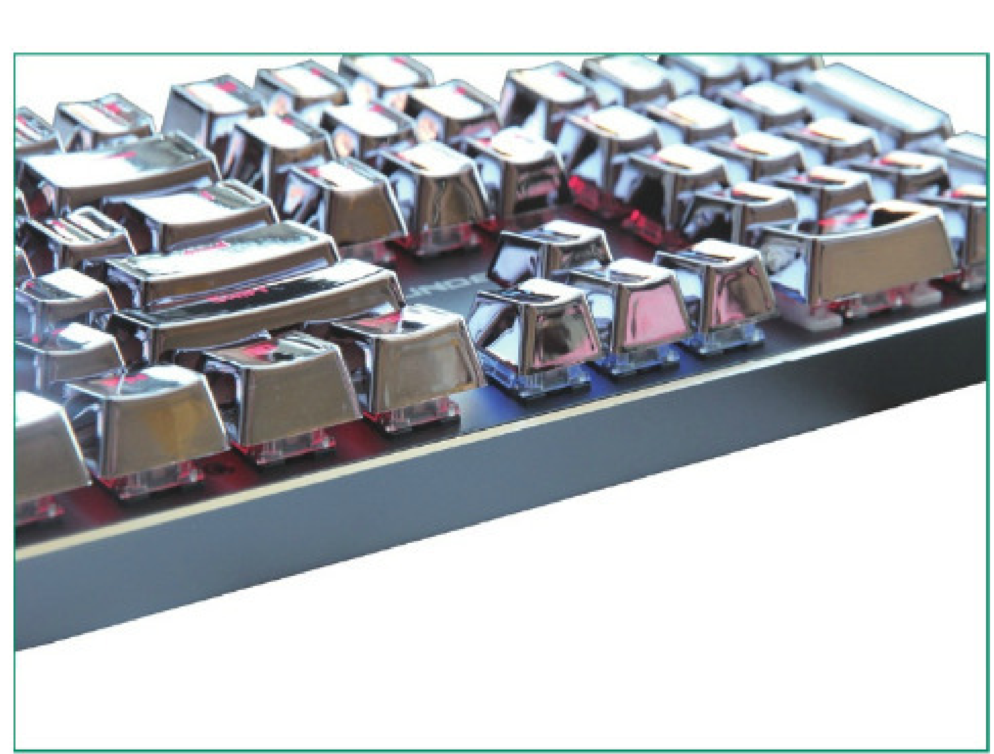
◆雷神（Thunderobot）◆已上市◆399元
◆附件：拔键器、说明书、质保证书等
◆推荐：动作游戏玩家、追求键盘手感的办公用户◆咨询电话：400-699-9999（热线电话）
◆相似产品：雷柏等品牌机械键盘

在成立两周年的活动中，雷神已经宣布将会把产品和业务都拓展到除了游戏笔记本之外的其他游戏设备、文化领域，并推出了鼠标、耳麦、鼠标垫、背包等多种游戏外设，其中有些产品我们已经进行过介绍，而与小钢炮ST游戏笔记本电脑一起推出的K7系列机械键盘则是雷神游戏外设家族的又一新成员，包括支持RGB自定义彩色背光的K75、支持彩色背光调节的K71两款产品。

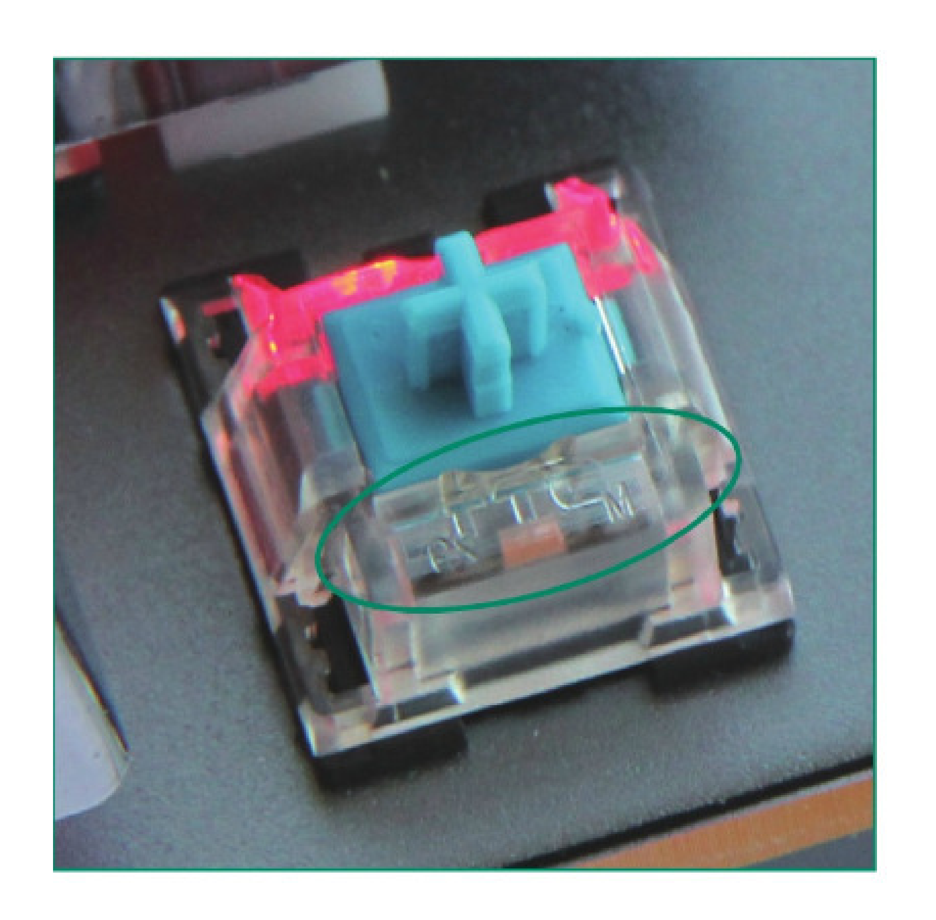


雷神K71机械键盘给人留下的第一印象就是“炫”，这一印象不仅来鲜艳的背光，更来自其独特的全电镀“枪”色键帽和全金属壳体。它采用LED背光，主要为红色，只有方向键和可锁定的Windows键为蓝色背光，其背光强度有11档可调，可选呼吸灯效果，呼吸频率也有多档可调



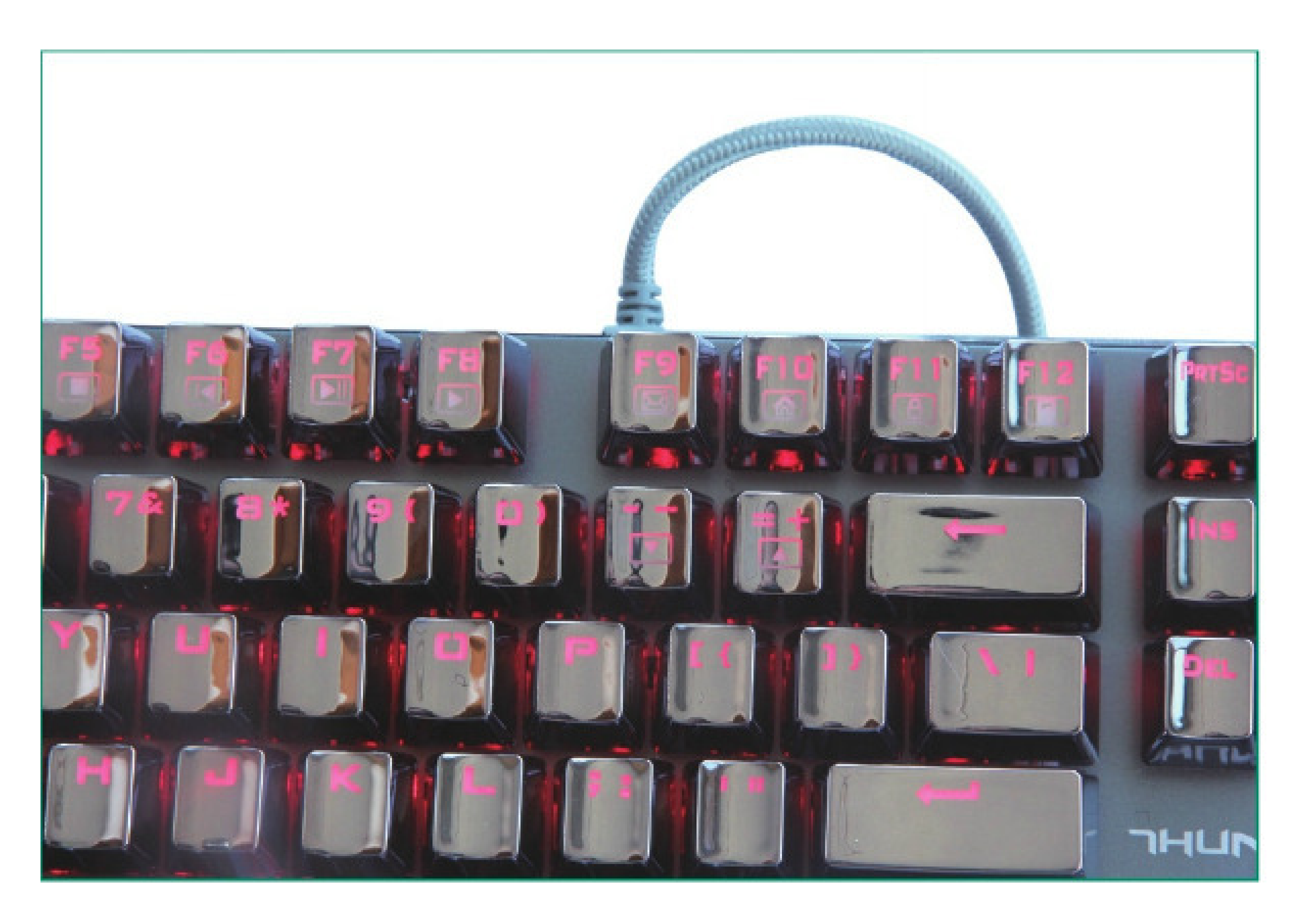


雷神K71键位较高，机械轴部分几乎全部位于壳体之外，这一设计在外观上比较具有震撼力，从底部“溢出”的灯光甚至有一些迷幻的味道。这种设计使得键轴的活动部分距离壳体表面有一定距离，加上良好的排水设计，因此它具有一定的防泼溅和耐灰尘能力，当然由于LED灯处存在凹陷和漏洞，实际遇到液体泼溅还是应该马上断开USB连接，等待排出液体



←→也许大家会发现K71的机械轴似乎与我们最常见的Cherry轴类似但并不完全相同，它采用的是微动大厂TTC最近推出的产品，在其底座上就标有TTC的logo（左图绿圈内）。TTC轴同样以颜色区分不同类型的机械键盘轴（右图），并且效果甚至力度、键程都与Cherry轴类似，例如青轴具有前段的清脆“咔咔”声和前后回馈力段落感（60±15克力和50±20克力），而黑轴直上直下没有段落感，但回馈力较大（60±15克力），茶轴则回馈力最小（40±15克力）；机械轴键程均为4.0mm左右，寿命达到6000万次





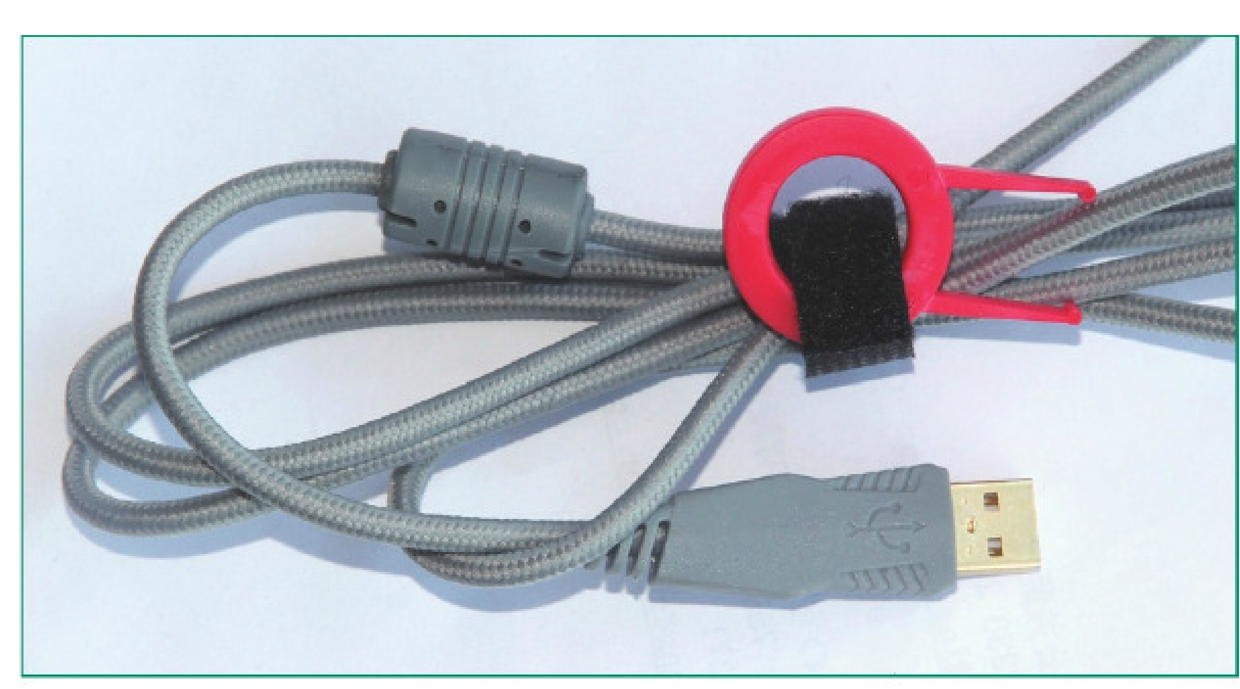
K71无需安装驱动程序，其背光可通过自带功能组合键进行控制调节，另外还提供了多个快捷操控、多媒体、日常应用组合快捷键



K71采用铝合金外壳，重量达到1.35Kg，配合底面橡胶垫和支架，放置也很稳固。键盘底面中央带有黑金刚Logo，底缘还开有较大的排水孔



支持自定义RGB背光的K75和众筹专供的K70



K71采用尼龙包裹的1.8米USB连线，带有消磁环和魔术贴扎带，接口镀金并采用易插拔设计，它还附赠了一个拔键器，便于用户进行检查维护

除了K75与K71之外，参与雷神众筹的用户还可以选择价格仅需199元的众筹专供产品K70，K70的功能与K71几乎完全一致，但采用了比较普通的注塑键帽，而且可选择比较力度较轻的茶轴，更适合机械键盘新用户。

在实际测试中，通过使用不同的背光方式和强度，可以使K71的按键辨识度更高，加上独特的两次发声和切实的回馈感，让敲击很有自信，很适合进行文字输入或打一些激烈的动作游戏。不过我们也发现其电镀键帽没有防滑效果，而且很容易沾上指纹，这一点不如常见的注塑磨砂键帽，且较大的敲击声可能并不适合追求安静性的用户。

总结： 雷神7系列机械键盘不仅是简单通过背光和电镀来炫酷的产品，手感较重的青轴与黑轴、采用全金属壳体等都表明了它追求的是一种“硬派”的感觉，这一点与目前主推的911和新发布的小钢炮ST游戏笔记本相呼应，应该是近期雷神产品主打的品质特征。

八核强力平台
AMD FX 8370新套装

■魔之左手

Intel | Tt | HyperX | 技嘉金牌主板 | SEAGATE | 大软评测联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

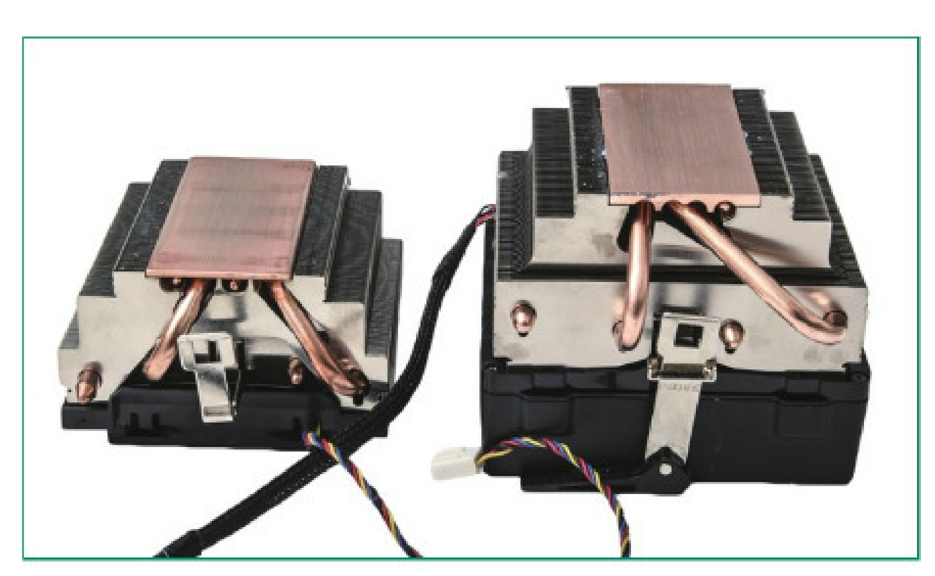
◆AMD◆已上市◆1499元◆附件：幽灵风扇、质保证书、品牌贴纸等◆推荐：中高端游戏玩家，家庭和商业用户◆咨询电话：无（网络支持）◆相似产品：AMD FX 8000/9000系列处理器

除了将CPU与GPU融合在一起的APU之外，AMD的另一种处理器，高性能的FX系列其实也可以看作是一种更大规模的融合方案，即通过主板芯片与独立GPU配合形成融合计算平台，特别是与自家的周边设备配合，不仅拥有良好的兼容性，更能更灵活地组合，满足中高端用户的不同需求。FX系列不仅以高频率提供更高的运算速度，还内置更多的物理核心，以便与超多核心设计的GPU配合进行一些同步计算（异构计算）任务，其中的高端产品FX 8000/9000系列都集成了8个物理核心。

FX 8370采用“打桩机”核心，频率为4.0GHz，Turbo频率为4.3GHz，拥有8MB三级缓存，使用AM3+接口

FX 8370是AMD FX 8000中最高端的型号，最新产品搭配新型原厂“幽灵”（Wraith）散热器，在包装正面就印刷着幽灵散热器名称和照片，包装盒体积明显增大，也使得原本居中的处理器展示窗都移到了包装盒的角落中







之前高端FX处理器标配风扇已经以双热管等“豪华”的配置著称，本次FX 8370搭配的幽灵散热器则更进一步，虽然仍采用双热管4通道导热，但散热片体积增大了不少，使其散热能力大幅提升，大直径风扇则可以提升风量同时降低转速，降低运行噪声。另外幽灵风扇侧面还带有AMD的logo灯效，只有在运行时才能看出来，适应当前用户对配件高颜值和个性化的需求

性能测试

项目	设置	AMD FX 8370	Intel酷睿i5-6600
Fritz Chess Benchmark	8/4线程	13564千步/秒	12038千步/秒
孤岛危机3	1920×1080 4×AA最高画质	48.5fps	46.7fps
坦克世界	1920×1080 最高画质	54.6 fps	62.0 fps
古墓丽影：崛起	1920×1080 最高画质	60.4 fps	58.3 fps

在实际测试中，我们采用970-Gaming主板搭配AMD Radeon品牌的8GB（4GB×2）DDR3 2400内存，非超频状态下实际使用频率为1866MHz，对比系统为酷睿i5-6600，搭配技嘉Z170X-Gaming 3主板和金士顿HyperX Savage DDR4内存。其他配置包括希捷600 SSD、AMD R9 Fury显卡以及戴尔P2415Q显示器，安装64位Windows 7中文版操作系统及最新驱动程序。

从测试成绩看，FX 8370的计算能力和实际应用，特别是游戏性能已经与对手最新的中高端处理器很相近，是中高端用户不错的选择。由于换装了新型风扇，FX 8370的系统噪声明显下降，同时也为它带来了更好的超频环境，我们可以很轻易地把它超频到4.7GHz以上，甚至是5GHz，此时其性能会有明显提升，Fritz Chess Benchmark成绩可达到15000千步/秒以上。

总结： 在逐渐成熟并搭配最新的高性能风扇后，AMD FX 8370成为了一款相当不错的高性能处理器选择。在新架构到来之前，成为支撑AMD高端市场的重要支柱。

Google I/O 2016漫谈

文 | AstralBARD

北京时间5月19日凌晨1点（当地时间5月18日10点），Google I/O 2016年度开发者大会在加州山景城总部召开，其中最重要的开幕演讲由Google现任CEO桑德尔·皮查伊（Sundar Pichai）（**图1**）主持。在两个小时的主题演讲中，涉及了包括Android N/VR/Wear、Daydream新VR平台、Google Home智能音箱、Google Assistant语音助手、Allo和Duo即时通讯/社交软件，以及新版本的Firebase、Android Studio 2.2开发工具等大量Google即将推出的新产品。

Android N，已露峥嵘

新一代Android尽管是本次Google I/O大会上，内地用户最为盼望的发布热点，但似乎变得没有那么显眼了，因为今年三月份，它就以Android N的代号放出了开发者预览版（**图2**），而且在本次Google I/O大会上发布新一代Android系统的时候，它仍然没有确定序列号，甚至连常用的甜点代号都没有。目前Android官网正在征集命名，大家如果有兴趣可以为Google出谋划策，下面我们就继续以Android N来称呼它吧。

在本次的Google I/O大会中，对Android N着重提到的有应用性能提升、安全性提升、3D性能提升三个方面。

Android N的运行环境有了明显的改善，其代码减少了50%，而新的JIT编译器（即时编译器）不仅提高了性能，同时加快了App的下载和安装速度。Google宣称，Android N的软件运行速度提升幅度可达到600%，应用安装的速度则可提升75%。

Android N通过基于文件系统的加密、媒体框架加固、动态更新等方式，加强了整个系统的安全性。同时可对单独的文件而不是一个应用或者一个压缩包进行加密，加密运算将在Android 系统启动后就开始运行，极大的增强了Android N的安全性。另外SafetyNet主动防御网络将会在用户访问不安全资源的时候发出警告，避免用户被钓鱼资源引诱受骗。

Android N支持新的Vulkan引擎，可以在提升3D性能的同时降低对GPU的需求，Google并没有在现场给出具体的3D渲染数据，但从《极品飞车》Demo演示可见其性能相当出色。该引擎可以保证在GPU性能有限的前提下实现高帧率的游戏，也许不久的将来我们就可以在手机上玩到与PC相近的3D大作了。

除了以上三项重大改进外，Android N还支持更好的多任务分屏处理（**图3**），这对高性能大屏手机或平板电脑来说是非常实用的能力。另外Android N还提供了更好的应用快速切换功能，可自动停用长时间不使用的应用、提供一键关闭所有App的功能，后两项功能对性能较低的Android设备显然非常



图1：Google现任CEO桑德尔·皮查伊

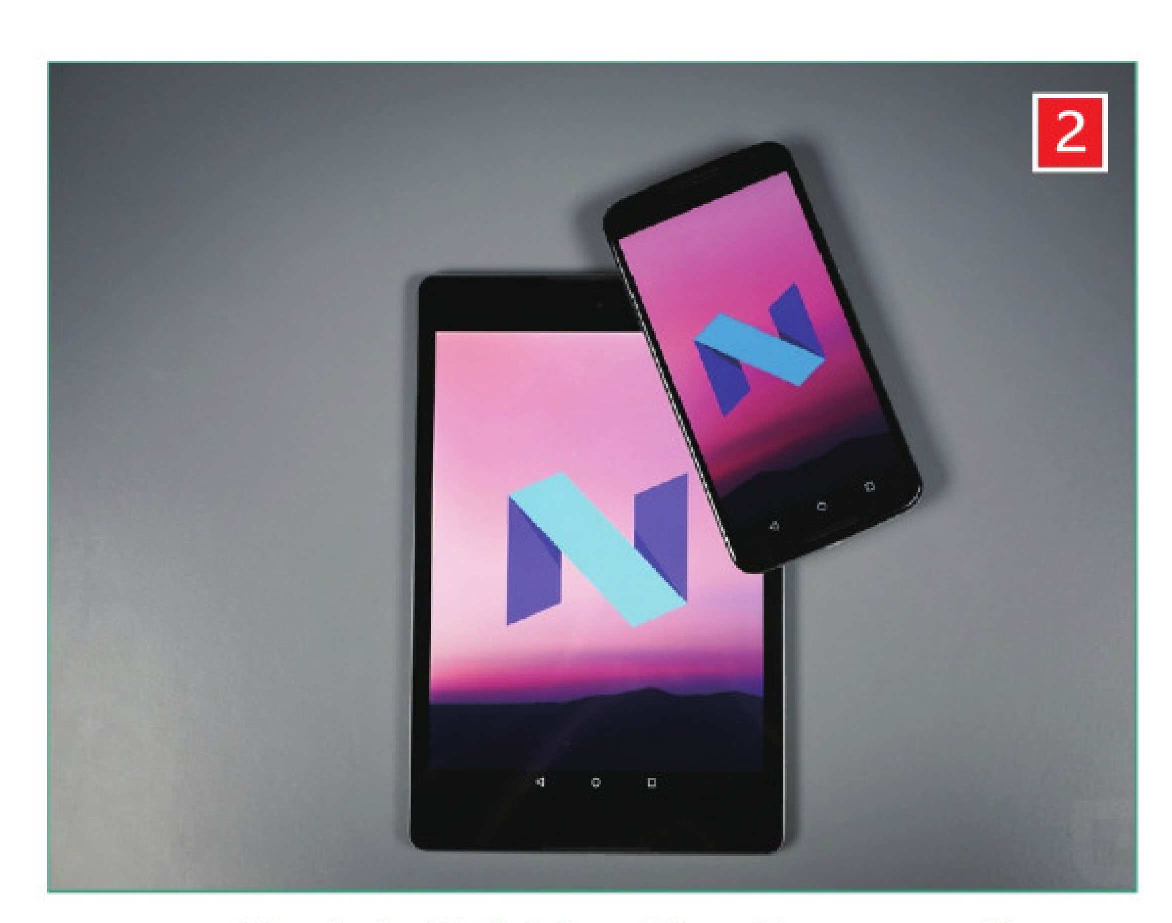
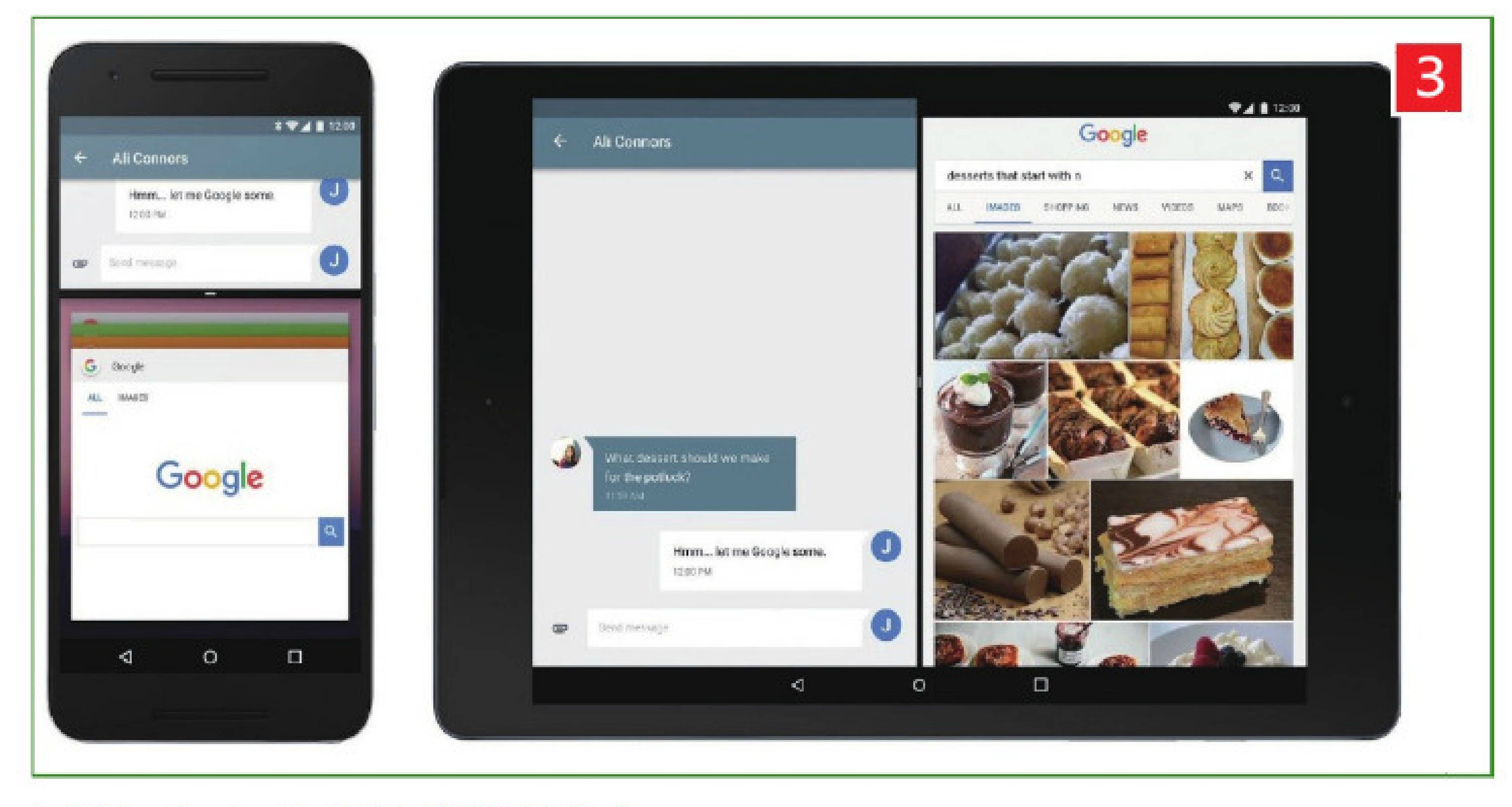
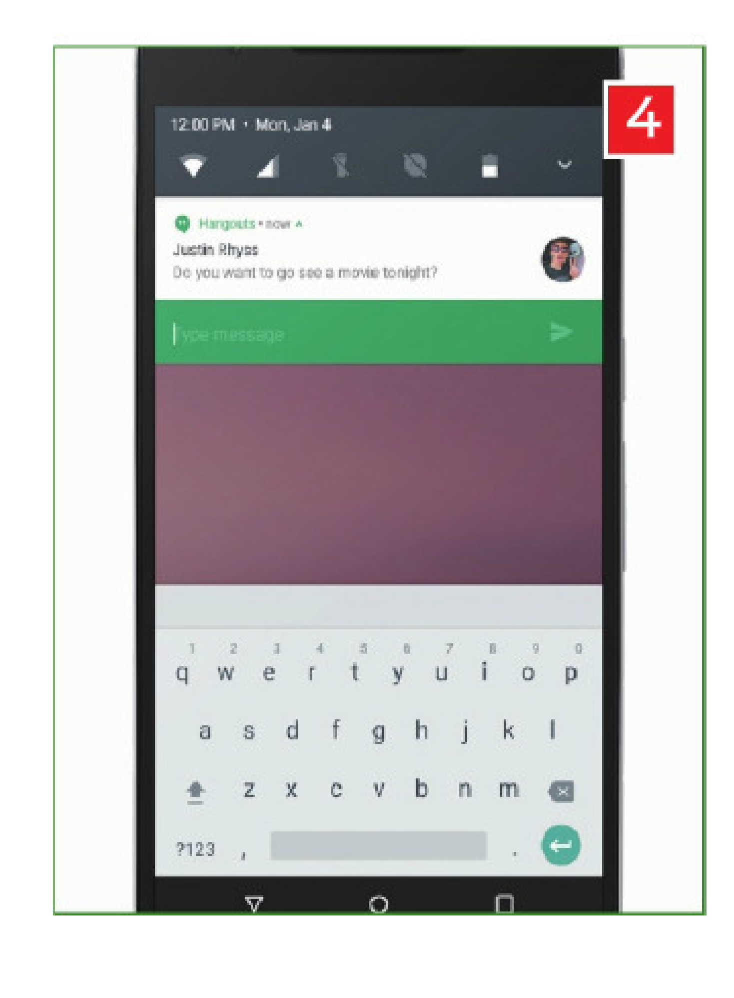
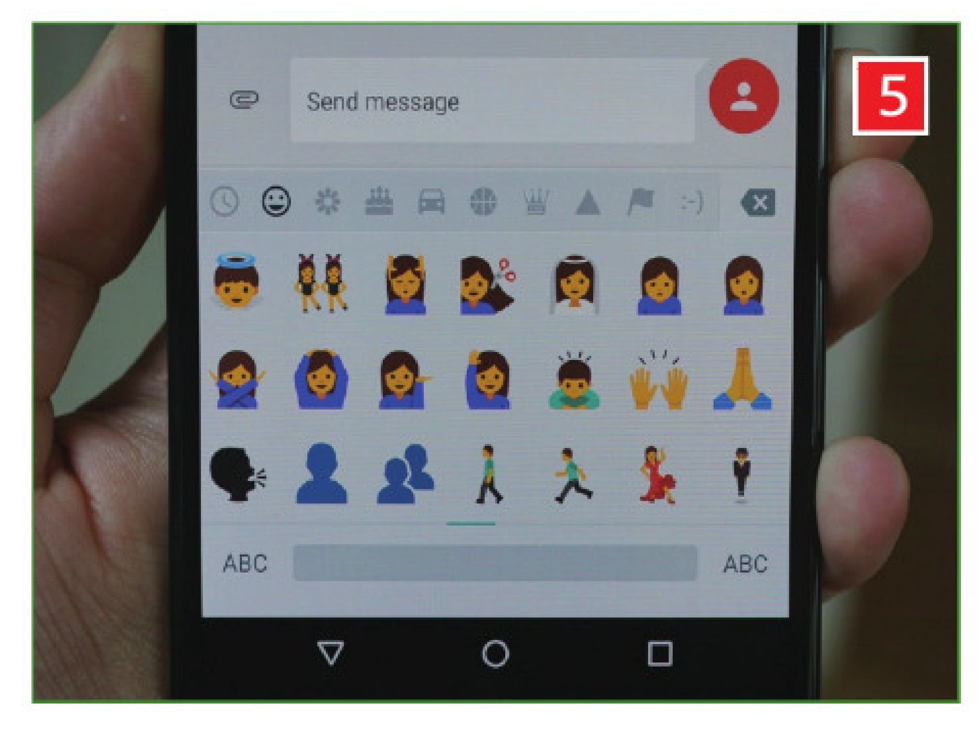


图2：目前只有“N”这个代号的新一代Android系统



■图3：Android N分屏多任务方式





■图4：通知栏直接回复
■图5：新增了不少女性表情

有吸引力。另外Android N还将支持更好的省电/休眠模式，可进一步提升Android设备的续航能力。

Android N改进了下拉菜单，新的通知系统无需打开相应软件，便可以直接在通知栏做出回复操作（图4），并且支持自定义通知的尺寸和72个新的emoji表情（图5）。

目前Android N Beta版本支持Nexus 6P、Nexus 5X，Nexus 6，exus Player、Nexus 9、Nexus Pixel C等设备，其他机型也可进行尝试。Android N将来会使用“无缝升级”方式，即在后台下载升级固件后，在下次开机时自动进行升级，不会打断用户的使用。

Daydream，新VR平台

Daydream是本次Google发布的新VR平台，它包括一个VR头盔外加一个VR设备控制器（图6）。该平台优化了VR算法，可以有效降低延迟、减少眩晕感，帧延迟仅有20ms。Daydream将采用被称为Android VR的新操作系统，在Android N中也内置了对Daydream的支持。

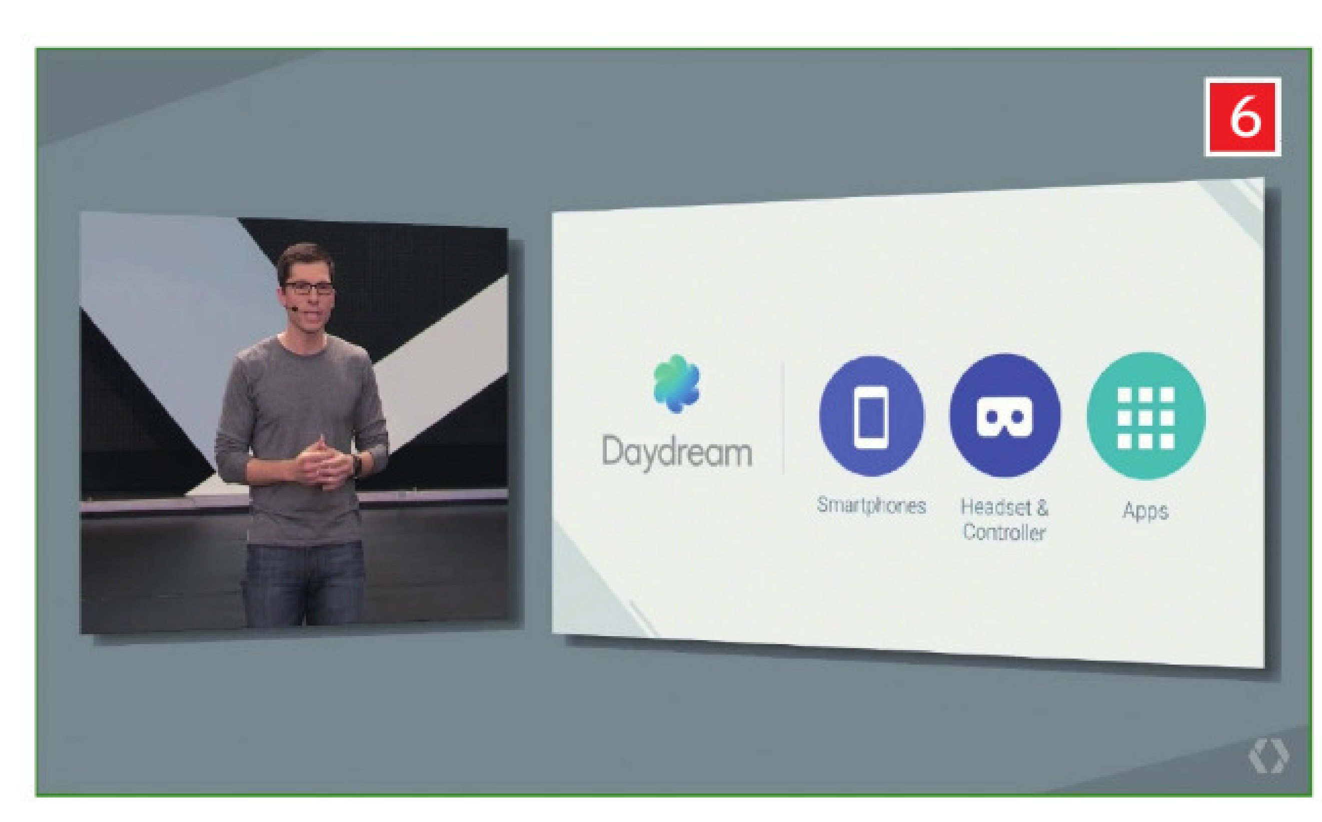
Google目前推出的VR头盔只是一个设计图（图7），比当年在I/O大会上展出的Carboard VR眼镜有了明显改善。由于Daydream使用到了一些特殊的传感器，因此还需要手机支持，目前支持Daydream计划的合作设备伙伴有三星、HTC、LG、小米、华为、中兴、华硕和阿尔卡特。能在Google I/O大会上看到这么多的中国厂商，也算是从侧面证明了如今中国的制造业实力。

Android Wear 2.0，两年的等待

本次Google I/O上终于迎来了Android Wear的更新，虽然在系统上并没有大的变化，但仍旧为使用Android Wear智能手表的用户带来了一些实实在在的改进。Android Wear的表盘部分现在支持第三方应用的信息，而展示的应用就是我们熟悉的Wechat（微信）。更新Android Wear 2.0之后将可以在表盘上看到今天的卡路里消耗、待办事项乃至存款余额，这些效果都有类似于“桌面小部件”的形式呈现。

Android Wear 2.0最大的变化在于可以脱离手机通过数据网络独立使用。这样用户不需要携带手机，也不用担心手机关机或远离时无法通信，手表可直接使用WiFi或移动网络进行音乐播放、接受/回复信息等操作，这一功能应该会使一度脱离智能手表的SIM卡再次成为很多智能手表的标配。

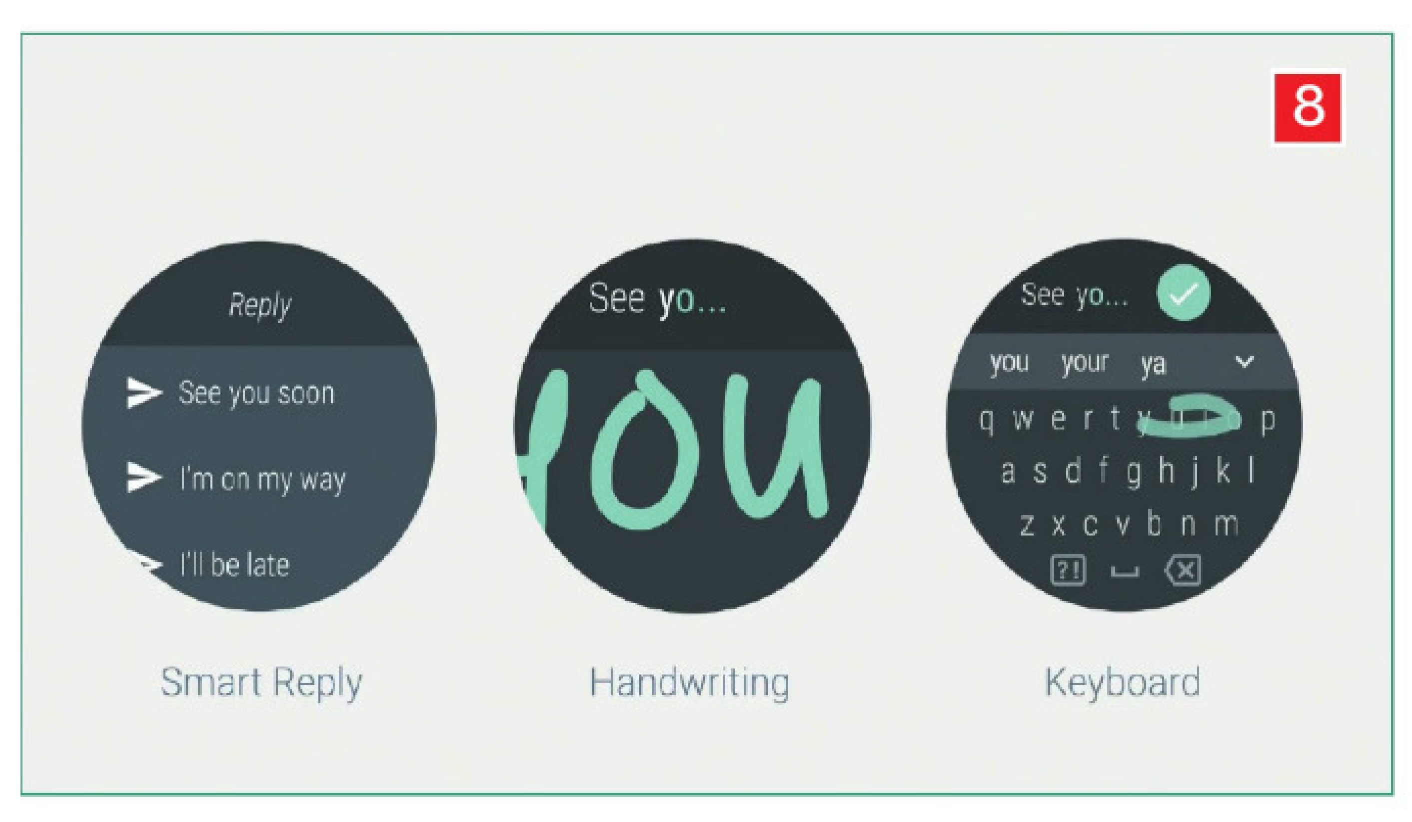
在本次更新中，Android Wear 2.0还提供了智能回复功能，改进了手写输入以及键



■图6：Daydream平台由三个主要部分组成



■图7：Daydream VR头盔雏形



■图8：输入能力是Android Wear 2.0改进的重点之一

盘输入能力（图8）。在手写输入的时候，屏幕会随着手指向左移动，以保证用户可以连贯的完成长句。而键盘输入的模式则主要靠在字母上滑动来智能识别，避免用户被过小的键盘折磨。

Android Wear 2.0采用Google Fit的开放性新接口，让更多的运动应用实现自动识别，当用户进行跑步、骑车或是其他运动的时候，植入手表中的传感器将智能识别，并自动启动合适的应用，达到“全自动”运动辅助和记录，无需用户干预。

Google Assistant+Google Home，智能家居新体验

Google I/O 2016大会上，Google Assistant（Google助手）的演示视频让人们眼前一亮。对比几年前Google用在Android 4.1系统上的Google Now，Google Assistant更适合成为生活中的全能管家。在轻松的聊天氛围中，它完全可以理解对话的上下文。Google强调Google Assistant不仅是对话聊天的一个工具，它可以帮助用户完成工作（Get things done）。需要注意的是，现代英文中的这一词组来自David Allen的一本书《Get Things Done》，中文版译为《尽管去做：无压工作的艺术》，实际涉及的方面包括管理、统筹、计划等多方面，完美的结果就是在事务缠身的情况下能够头脑清醒、轻松掌控，拥有极高的效率和效果——可见Google对Google Assistant的评价和期待之高。

Google宣称这种可以与上下文进行半联动的语音助手在技术上使用了Google的深度学习AI系统，可以分析用户目前的习惯、位置、事物并从其中找到关联，从而给出最为合适的答案，诸如“今天天气”之类的口语化问题也可以轻松拿下，这一深度学习系统页曾经用于Google Photos的图片分析系统以及AlphaGo的算法中。虽然Google Assistant如同微软小娜一样是一个独立应用，但它与Google 的各项服务深度结合，比如Google搜索应用，以及新的智能家居产品Google Home中。

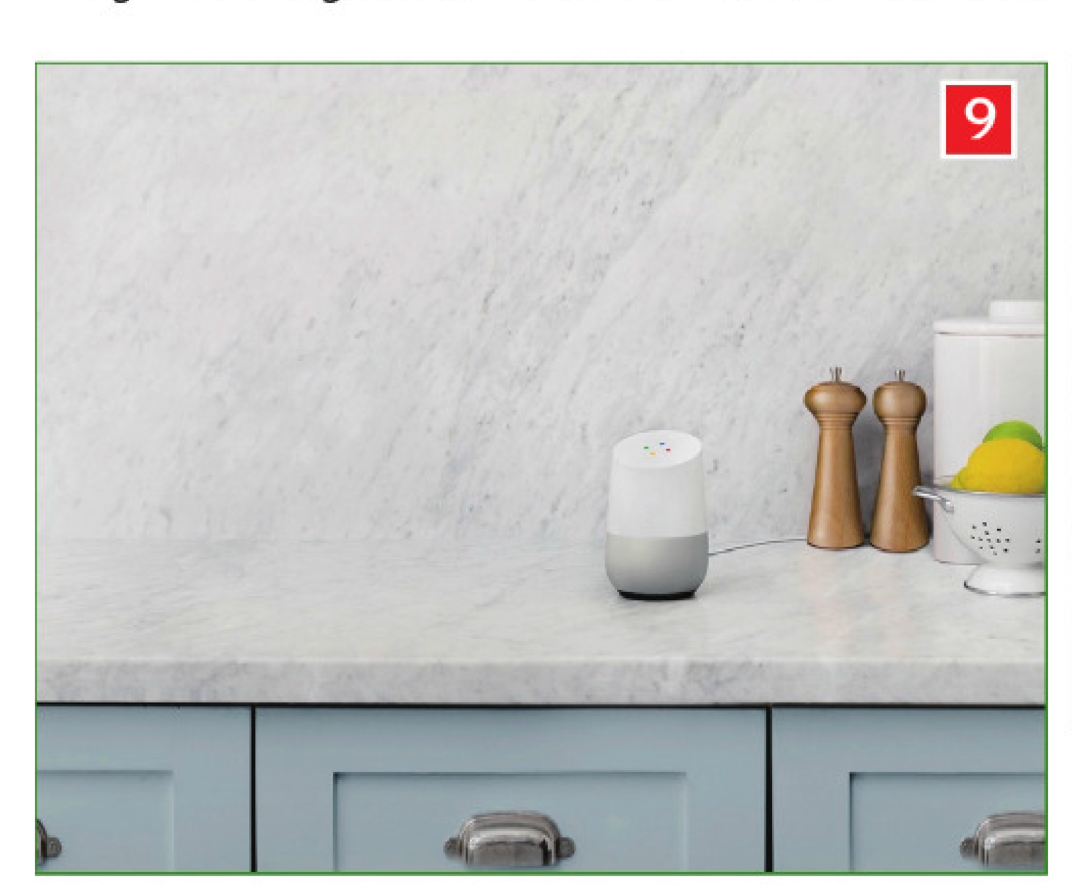
本次大会上推出的Google Home（图9，10）从外表上看是一个通过语音控制的智能音箱，但与Google Assistant搭配后，不仅可以用于日常搜索、音乐分享等工作，还能作为智能家居中心与其他智能家居和手机进行互动，例如操控和查询其他智能家居的工作情况，或者将用户语音发起的查询结果直接推送到用户手机等。

Allo和Duo，新时代的通讯应用

Google此次发布了两个颇具“未来感”的通讯应用——“Allo”和“Duo”。Allo结合了传统即时通讯软件的语音、文字、图片聊天和一些社交软件的评论、图片涂鸦等互动方式，让用户可以更方便随意而且有趣地进行分享和交流（图11）。而Duo则专注于视频通话功能，可以看作是Allo的视频功能补充。Google表示希望这对搭档可以更有趣的解决人们的沟通问题，但能否冲击当前的IM软件的环境，还需要时间来证明，只要不像Hangouts环聊现在不上不下的处境就好。

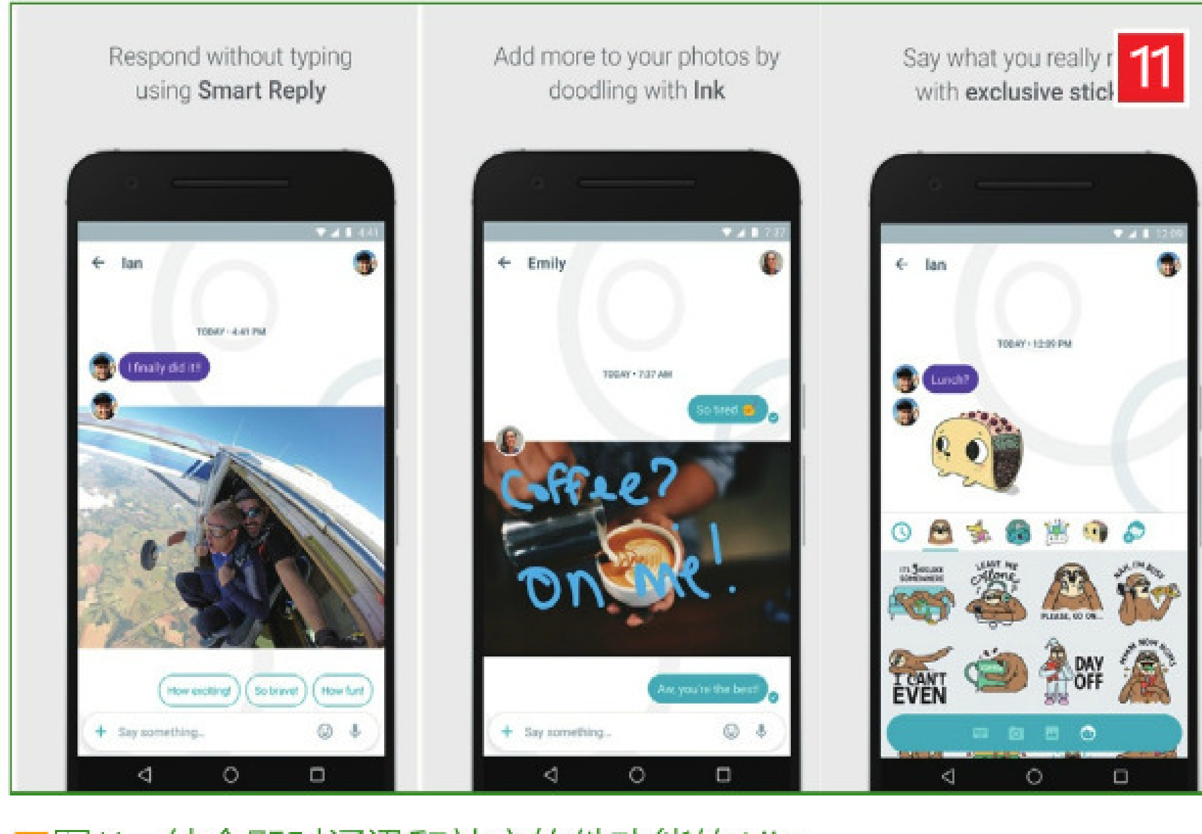
Allo是一款极其简洁的聊天软件，但其中有许多独具创意的小功能。譬如选择题的回答可以将此句回复的字体调大，以方便清楚的表达自己的意思。同时也可以将此句恢复的字体调小，以营造一种特殊的神秘感。

Allo与Google Assistant进行了深度整合，可以在任意聊天窗口@Google呼叫Google Assistant，帮助用户完成酒店、机票、电影票的查询、预定等日常事务。Google Assistant还可以帮助Allo分析对方发过来的文字或者图片内容，并智能生成快捷回复选项，而用户唯一需要做的就只是在Allo提供的选项中选择更适合自己的那一条就好。这个系统也可以亲切被称呼为“懒人快捷回复”，以后追求者众多的各位女神就





■图9，10：小巧的Google Home在Google Assistant的协助下，可以成为智能家庭的中心



■图11：结合即时通讯和社交软件功能的Allo

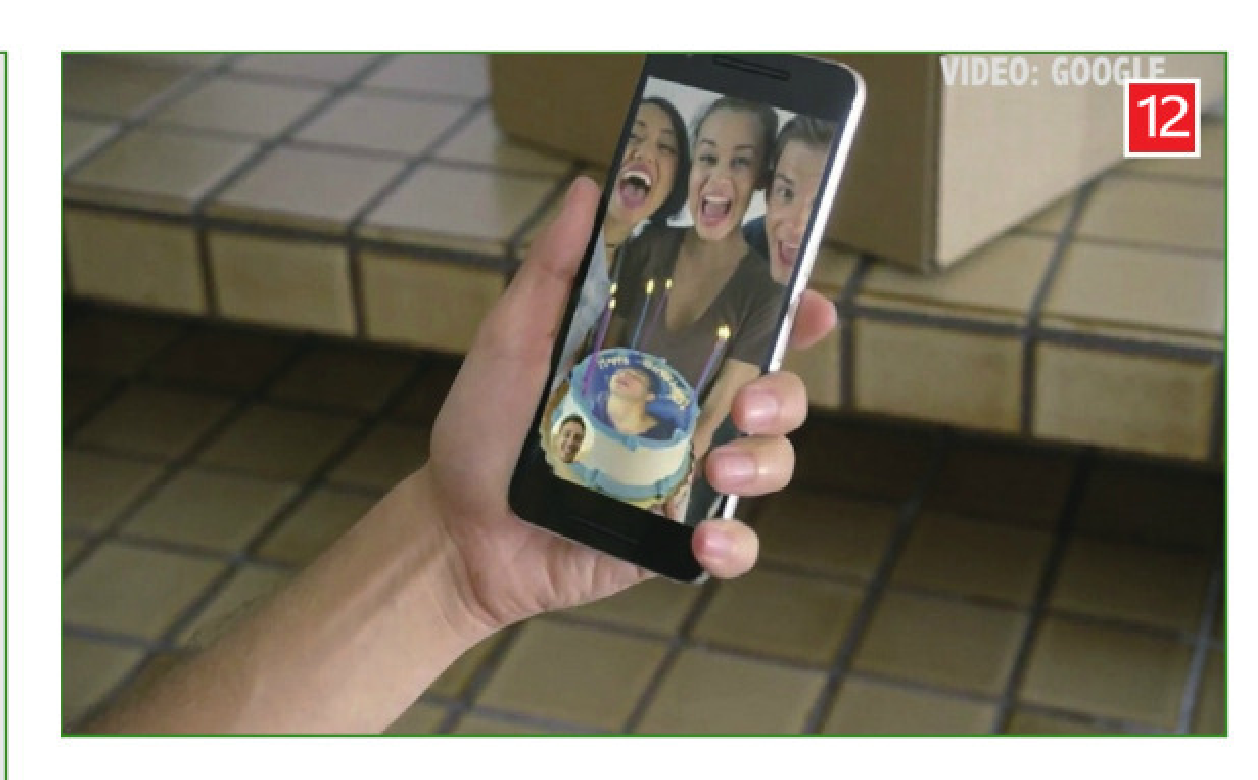


图12：Duo视频通讯界面

不需要一一回复那些自己不喜欢的人，或者每次都只能以“去洗澡”结束聊天了，不知道这算不算是一个“创新”。

另外Allo也是一款强调安全性的通讯工具，其用户采用绑定电话号码的方式，一对一通讯，不会出现信息发送到多个手机的情况。它支持假名聊天，删除消息后会清除所有信息且无法恢复。

Duo是一款采用webRTC和QUIC协议的纯粹的视频通话应用（图12）。它与普通视频聊天应用不同之处在于未接听前，接听界面可以显示呼叫方的画面。这个功能的有趣之处在于不会让接听方感觉太过唐突，视频通话效果更自然，不过对看中隐私或平时不太注重形象的人来说，大概反而是个缺陷吧。

Android Instant Apps，无需下载的App体验

Google I/O 2016上宣布将推出Android Instant Apps（Android即时应用），让用户在不下载和安装App的情况下就能够体验到该App的具体功能，让用户可以不占用本地空间安装不常用的程序，或者更轻松地体验新应用而无需等待下载，如不满意更无需手动删除。

Instant App功能可以直接使用普通App原先的API、源代码，开发者增加Instant App功能基本上不需要额外的开发资源，最快一天之内便能完成转换。

TPU，人工智能与云计算

今年3月李世石与Google计算机围棋程序“阿尔法围棋”（AlphaGO）进行围棋人机大战不敌人工智能以1:4落败后，不仅带起了一波AI（人工智能）热潮，而且将Google的人工智能技术展示在大家的面前。在发布会的最后，Google CEO桑德尔·皮查伊揭晓了当前Google数据中心里专门为深度学习而研发的人工智能硬件设备——TPU（Tensor Processing Unit张量处理单元），它已经在Google数据中心运行了超过一年，并且在AlphaGo在与李世石的围棋对战中也得到了实际应用（图13）。



图13：TPU就隐身在人机围棋大战的幕后

需要注意的是，TPU的硬件本体是无法从Google计算中心搬出的，因此AlphaGo与李世石对决时与TPU进行的是云端链接，目前的大部分人工智能应用也都是如此，所以Google与微软、亚马逊等对手在人工智能方面的竞争，完全可以看做是云计算竞争的另一个战场。

开发工具

在Google I/O 2016上，Google还为开发者推出了新一代开发平台移动开发者平台Firebase及升级的Android Studio 2.2。Firebase同时支持Android、iOS与移动Web开发，能够让开发者跨平台工作，为开发者提供更好的开发体验，帮助开发者提高开发速度、改进应用质量，甚至获取用户以及更好地变现。

Google推出的新版的Android Studio 2.2做了大量的改进，支持布局检查、扩展代码分析工具，支持Java 8，而且对C++的支持和调试进行了加强。其Instant Run的速率提高10倍，Emulator测试的速率提高3倍，UI设计方面也进行了一定的优化。

Android Studio 2.2还深度整合全新的移动分析工具Firebase Analytics，主要用于统计应用、管理消息推送和维护管理App，支持在线云存储和实时性能调整。

总结

虽然在剥离了大量前卫的研究项目和机构之后，本次Google I/O大会似乎缺少了一些让人惊叹的展示，但所有的重点产品和项目却几乎都是比较成熟，将在一年内上市或实施的，这应该也说明了新Google发展的方向。P

纯真不再
勒索软件探秘

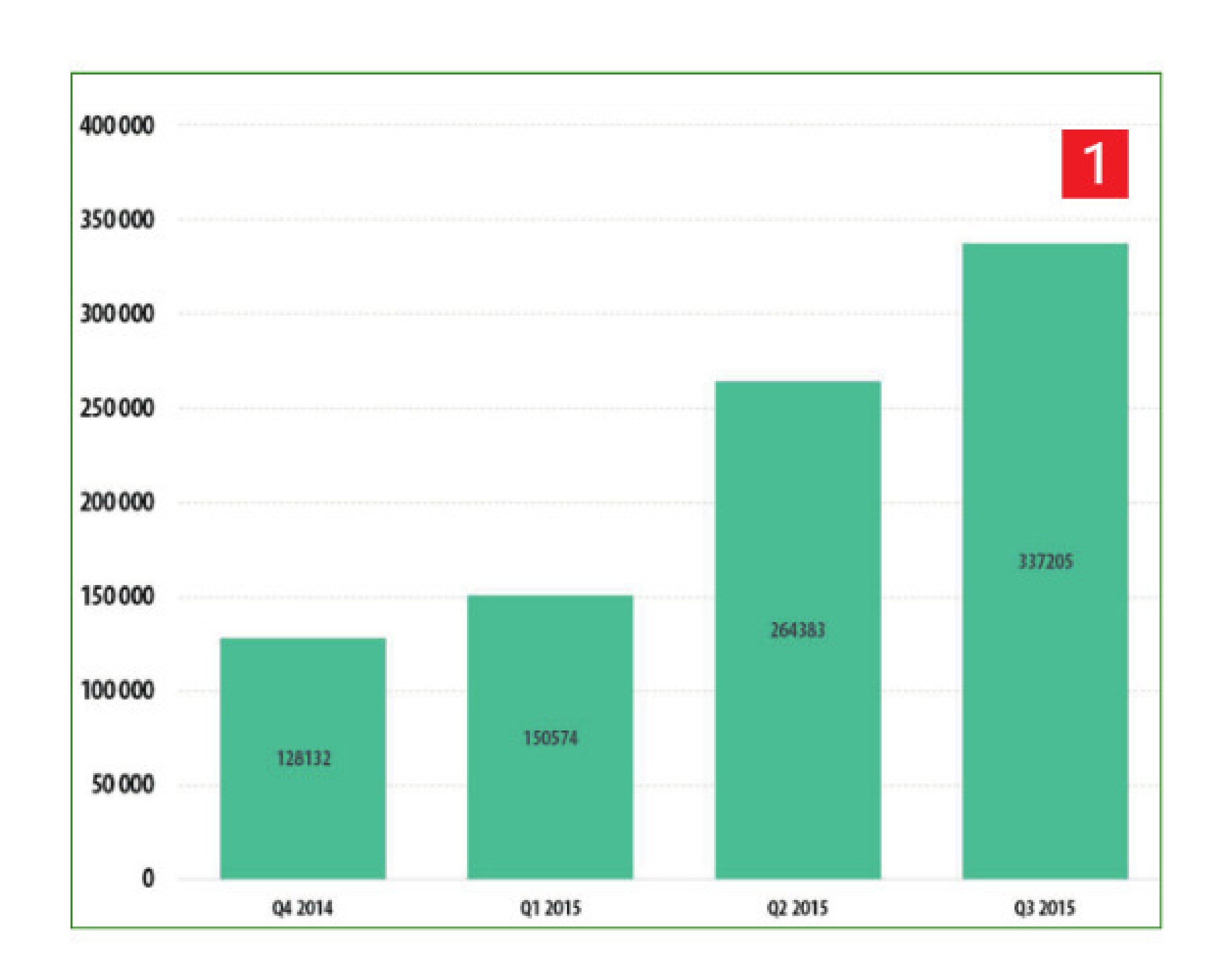
文 | Cherry

黑客，虽然从诞生之日起，就不能算是一种好名声的职业，但他们却曾经是一群类似“熊孩子”的存在，虽然经常闯出各种大大小小的祸，但绝大多数只是有心或无心的恶作剧，甚至可能是为了自己相信的所谓“正义”，但这早已成为了历史。当今的恶意软件大都是有组织犯罪，而制造它们的唯一目标就是“利益”。在最近，一种新型的且典型的现代恶意软件开始以爆发之势横扫全球，那就是“勒索软件”。据统计，勒索软件的作者在过去一年内，获利超过3.25亿美元（图1），而卡巴斯基宣称仅在2016年第一季度，检测到2900种最新的勒索软件变种，较上一季度增加了14%，蔓延的趋势仍在继续。

什么是勒索软件

勒索软件是一种将受害者的资料加密，向受害者索取赎金作为解密条件的特定的恶意软件，“被绑架”的资产则是指存储在受感染设备上的文件及资料。勒索软件包括多个种类以及它们的大量变形，它们的行为各有不同（图2），例如CoinVault会用256-bit AES对受害者的文件进行加密、CryptoLocker会使成千上万台机器感染、TorLocker使用Tor（The Onion Router，一种匿名网络技术）网络联系发动攻击、Petya则在加密数据外还会覆盖硬盘驱动器的主引导记录（MBR），导致受感染的计算机无法启动操作系统。2016年第一季度排名前三位的勒索软件分别为Teslacrypt（58.4%）、CTB-Locker（23.5%）和Cryptowall（3.4%），它们主要通过包含恶意附件的垃圾邮件或指向受感染网页的链接进行传播。

在用户的电脑中招后，网络罪犯通常会被索要300~500美元的赎金，而如果是公司资料则会被索要更多赎金。一般勒索者会要求用户48~72小时内交付赎金，并提供解



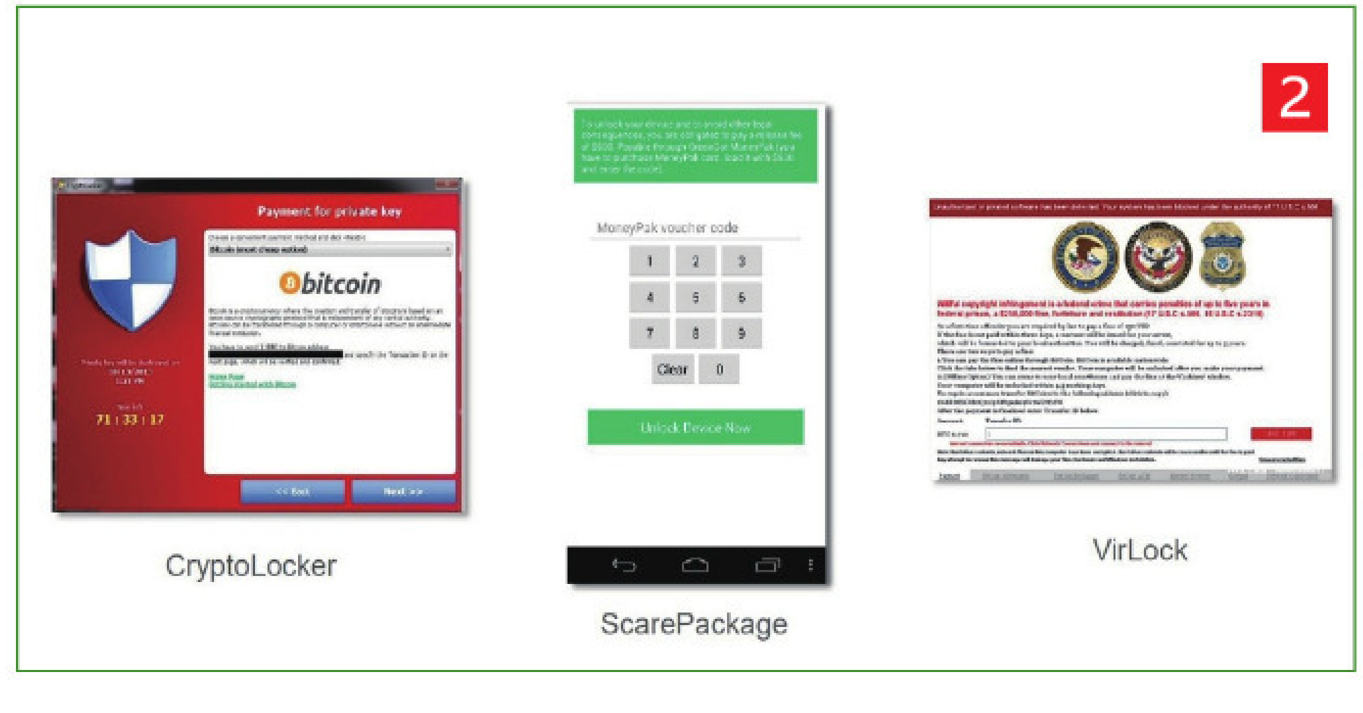


图1：近期勒索软件获利情况，单位千美元

图2：几种典型勒索软件界面

密服务或软件（也有可能不提供，那么就是勒索兼诈骗软件，也可以理解为用户的文件被“绑架”后直接“撕票”了），逾期会要求更高赎金，如过期仍未支付赎金则会销毁密匙，让用户文件几乎无法恢复。由于很多网络罪犯都会要求用户兑换为比特币进行付款，也让警方很难对罪犯的资金进行追踪，所以破案率极低。

对个人用户来说，损失的更多可能是一些珍贵的记忆，但对企业来说，即使仅仅是短期内文件被锁定，也会出现销售量流失、生产力下降等问题，而一旦因为各种原因长时间无法解密甚至出现文件损失，那么长期销售收入和客户关系都会大量流失，甚至丧失知识产权和设计资料，造成公司竞争地位的大幅下降。

勒索软件的攻击方式

勒索软件目前已经形成了一种地下市场，会有人专门进行研发和销售，由于研发和使用花费较少，并且会创造可观的收益，造成其变种类型、攻击次数和攻击方式都不断增加。下面我们以目前最流行的Cryptor为例说明一下。

与其他大多数恶意软件一样，Cryptor会利用多种方法找到进入电脑及其他设备的途径，例如网络钓鱼垃圾邮件，受害者接收到的电子邮件包含受感染的附件或钓鱼网站的链接；水坑式攻击，通过访问论坛或商业网站等其他受特定用户或职业角色欢迎的合法网站会使员工的设备受感染。

Cryptor会攻击各种不同的设备，其中既有常见的Windows PC，也包括Mac电脑、Android平板电脑及智能手机，以及虚拟桌面基础设施（VDI）。此外，如果遭受攻击的设备连接在网络驱动器上，公司文件会变成共享，同样共享的文件也可能会被Cryptor加密，而如前所述，Cryptor是一种跨平台的攻击软件，所以不管文件服务器在哪个操作系统下运行都难以幸免。

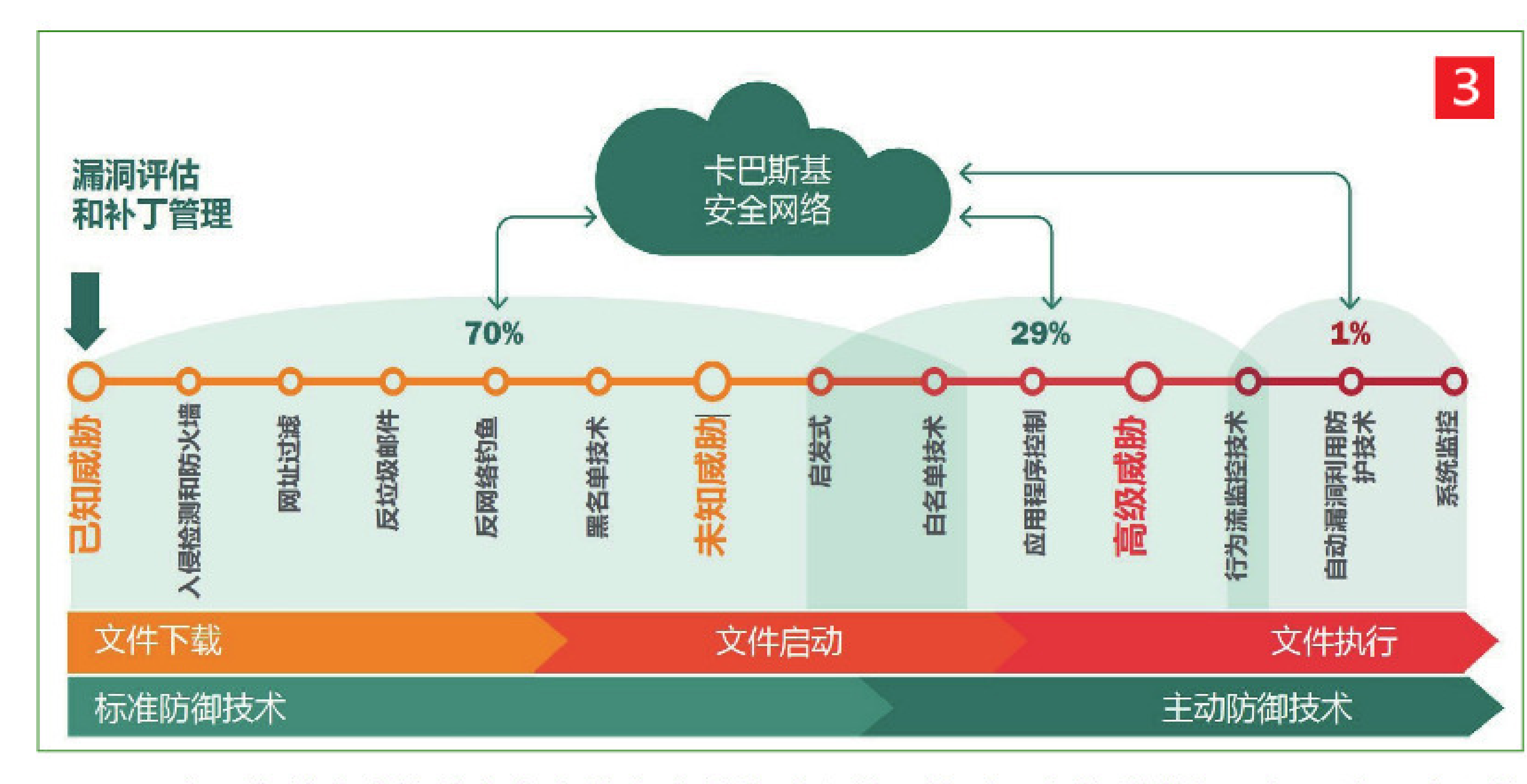
现在大多数的Cryptor会给每台被攻击的设备生成一把唯一的解密密钥，所以无法用解密密钥解密其他设备上的文件，用户需要为多台设备的多次攻击付出大量费用。

如何防护

在近期召开的卡巴斯基媒体交流会上，卡巴斯基实验室高级技术工程师关鹏先生针对勒索软件，特别是Cryptor的防护进行了专门讲解。特别需要注意的是，不同于常见病毒或恶意软件，无论是Mac电脑还是手机都容易遭受勒索软件的攻击。考虑到手机存储了大量个人信息、资金交易应用和数字记忆，因此遭受攻击的风险更高。

不管哪种恶意软件或勒索软件，只要有已知签名，安全解决方案就能阻止用户点击不安全链接或打开检测到的恶意文件。卡巴斯基安全软件通过文件监控、邮件监控和网页监控功能，对已知勒索软件进行实时检测和处理。通过系统监控、自动漏洞利用防护（AEP）、启发式和云安全功能，对未知勒索软件加密行为进行有效的监视和阻断（**图3**）。

除了已知签名的恶意软件外，卡巴斯基还通过大量用户的实际使用，不断收集新型恶意软件的形态，并快速反馈，这样可以做到对未在样本库中的勒索软件加密行为进行阻止和病毒体隔离，而这些防御技术无需专杀工具或单独研发。



■图3：卡巴斯基安全软件会在文件启动前的阶段就开始对恶意软件进行阻断，这一阶段的防护有效率达到70%，一但文件启动，防护的总有效率也只有30%

此外，卡巴斯基实验室的安全解决方案还具有实时备份的功能。它能够检出加密软件对文件进行的可疑修改，并立即创建该文件的副本，从而阻止其被“窃走”。还会检查试图修改文件的软件，拦截可疑软件，确保用户的文件安全无忧，免遭加密软件毒手。

很多恶意软件的感染和传播都是利用了系统漏洞，除了操作系统外，如Adobe Flash Player、Internet Explorer和Java等常用软件也是非常著名的漏洞大户，而要弥补这些漏洞，就应该及时进行更新，因为软件和系统的更新补丁除了升级产品界面设计或功能外，还常常能修复在程序中发现的漏洞。尽管安装最新Windows更新或Java补丁的过程确实漫长，但选择忽略的话将可能导致设备的漏洞被网络攻击者所利用。

但无论何种防护，都不如建立主观能动性，对恶意软件建立起警惕意识，比如针对最新的恶意软件趋势进行安全培训并严格按照操作规程使用设备、定期备份资料并注意核实资料的复原能力、为所有设备及系统安装安全软件、正确配置并定期维护和及时更新安全软件、及时更新应用程序及操作系统等。

中了勒索软件病毒该怎么办？

总的来说，卡巴斯基实验室完全不建议受害人支付赎金。事实上，互联网上有不少工具都能帮助受害人解密被锁住的文件。例如卡巴斯基实验室与警方合作破获了荷兰的一个勒索软件犯罪组织后得到了一些相关数据，就能够提供能有效解密CoinVault、Bitcryptor以及最近的CryptXXX变异体加密的文件。

在不具备破解工具的条件下，要想拒绝犯罪分子的赎金要求，及时和可用的备份数据的重要性不言而喻。否则存储设备一旦出问题，就将失去所有宝贵的“数字记录”。由于勒索软件的传播能力，除了在云端备份重要文件外，在移动硬盘和U盘中离线存储数据也非常重要。如果备份数据一直通过USB数据线网络连接，那么文件也就很容易被勒索软件锁住。P



新一代GPU降临（上）

文 | 墨汁做寿
任九州

2016年初夏，南方的阴雨和北方的劲风让温度迟迟没有上升的迹象，但玩家心中的温度已经燃到了顶点。从春末开始的VR上市，大作涌现，就已经为游戏市场逐渐升温，而从5月初开始，NVIDIA的Pascal架构GPU新“核弹”、暴雪爸爸的新游戏《“屁股”先锋》、AMD的新架构GPU“北极星”（Polaris）的最终确定、Intel高端酷睿的推出等，更是完全引爆了这个夏季的游戏及硬件市场，其中两种新架构GPU，在新制程的助力下，更是拥有着改变游戏形态的力量。

5月7日，黄仁勋手中外形抢眼的显卡（图1）向世人宣告，已经等待了两年的GPU架构升级终于到来了。根据发布会提供的信息，新一代游戏显卡将提供两倍于前代产品的性能，并且在VR等新应用领域有更多的优化，使其性能和使用效果都大幅提升。在发布会上推出的两款Pascal架构GPU——GTX 1080和GTX 1070全部为面向高端市场的型号，回到了GPU发布的一般轨道，也说明NVIDIA对这一架构能力与供货的信心都好于上一代的Maxwell，不再需要使用较简单的中端GPU进行试水了。GTX 1080和GTX 1070的芯片代号都是GP104，型号分别为GP104-400和GP104-200，据说GP104-150本来已经准备完毕，但不知道是出于市场还是产品成熟度的考虑，并没有同时发布，这款型号很可能就是GTX 1060。



图1：NVIDIA CEO黄仁勋首次正式展示GTX 1080

Pascal架构，精细高效

Pascal GPU采用16nm工艺制造，GP104集成了高达72亿个晶体管，但芯片面积只有大约290平方毫米，与之前的之前几代NVIDIA和AMD高端GPU核心面积动辄400甚至500平方毫米以上相比，应该算是非常小巧的核心了。先进的生产工艺也使其频率达到了1.6GHz以上，同时功耗提升幅度不大，GTX 1080的整卡功耗为180W，仅比GTX 980提升了15W，让性能功耗比进一步提升。

Pascal架构的核心仍采用SMX单元设计，每个SM（Streaming Multiprocessor）单元（图2）有128个CUDA核心、8个纹理单元、256KB的二级缓存、96KB的共享储存空间以及48KB的一级缓存。每个SM单元又分为2个部分，每部分有两组共64个CUDA核心（Core），每组包括一个指令缓冲器（Instruction Buffer）、一个线程调度器（Wrap Scheduler）、两个分派单元（Dispatch Unite），64KB（16384×32bit）的寄存器文件（Register Files）组成，每两组CUDA共享4个纹理单元（Tex）、纹理缓存。相比于上一代Maxwell架构的SM设计，Pascal拆分得更细，能力却更强，细化了前端，便于更好地发挥每个Core的效率。

GTX 1080芯片内建4组GPC和8个显存控制器，每个GPC包含5个SM共640个CUDA，CUDA核心总数为2560个，同时拥有160个纹理单元和64个ROP单元（图3）。其核心基础频率1607MHz、加速频率1733MHz，单精度浮点性能达8.2TFlops。它采用镁光提供的高频显存GDDR5X，等效频率高达10GHz，配合256bit显存位宽，使总带宽达到320GB/s，远超过GTX 980的224GB/s。

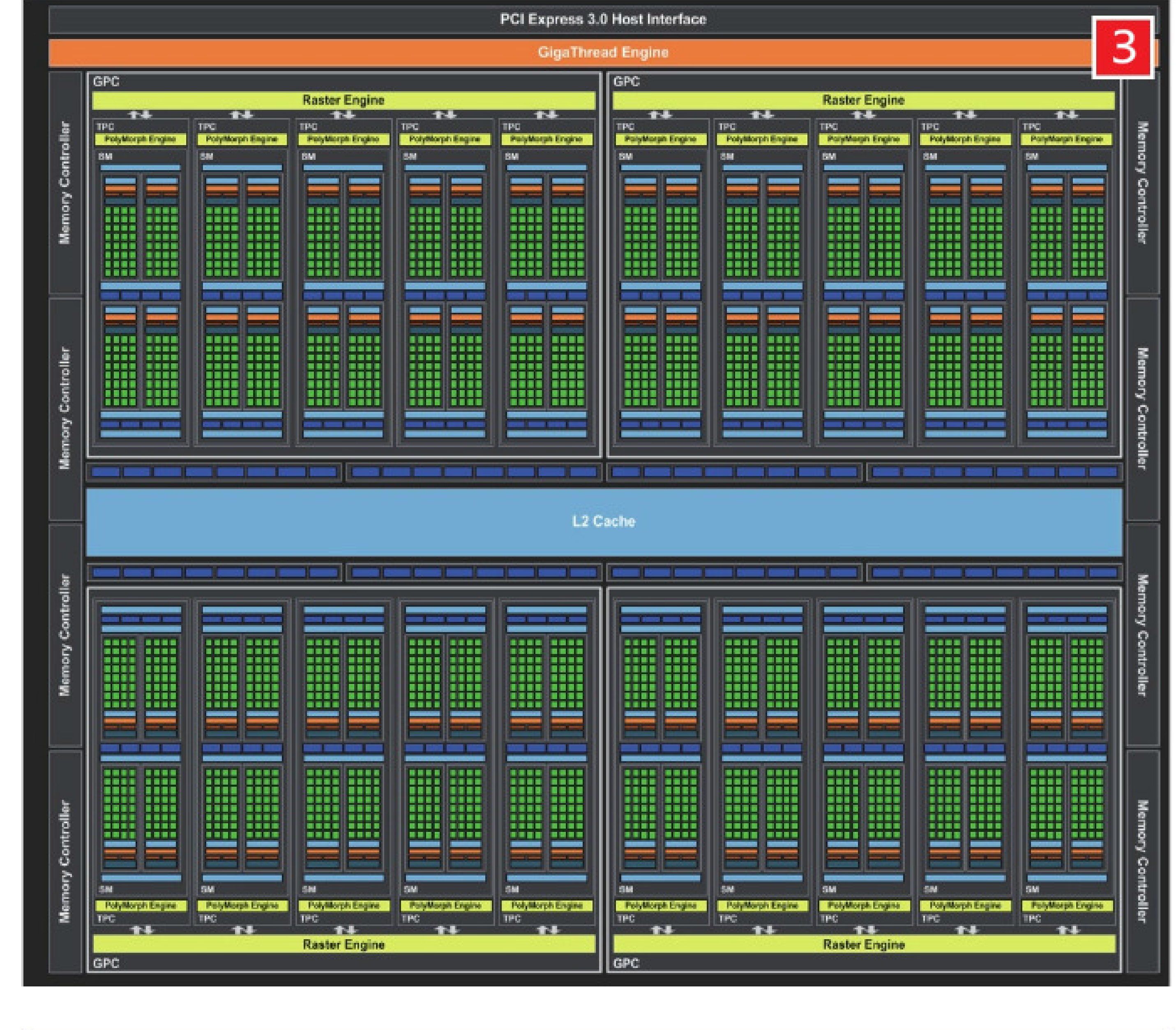
面向未来的图形技术

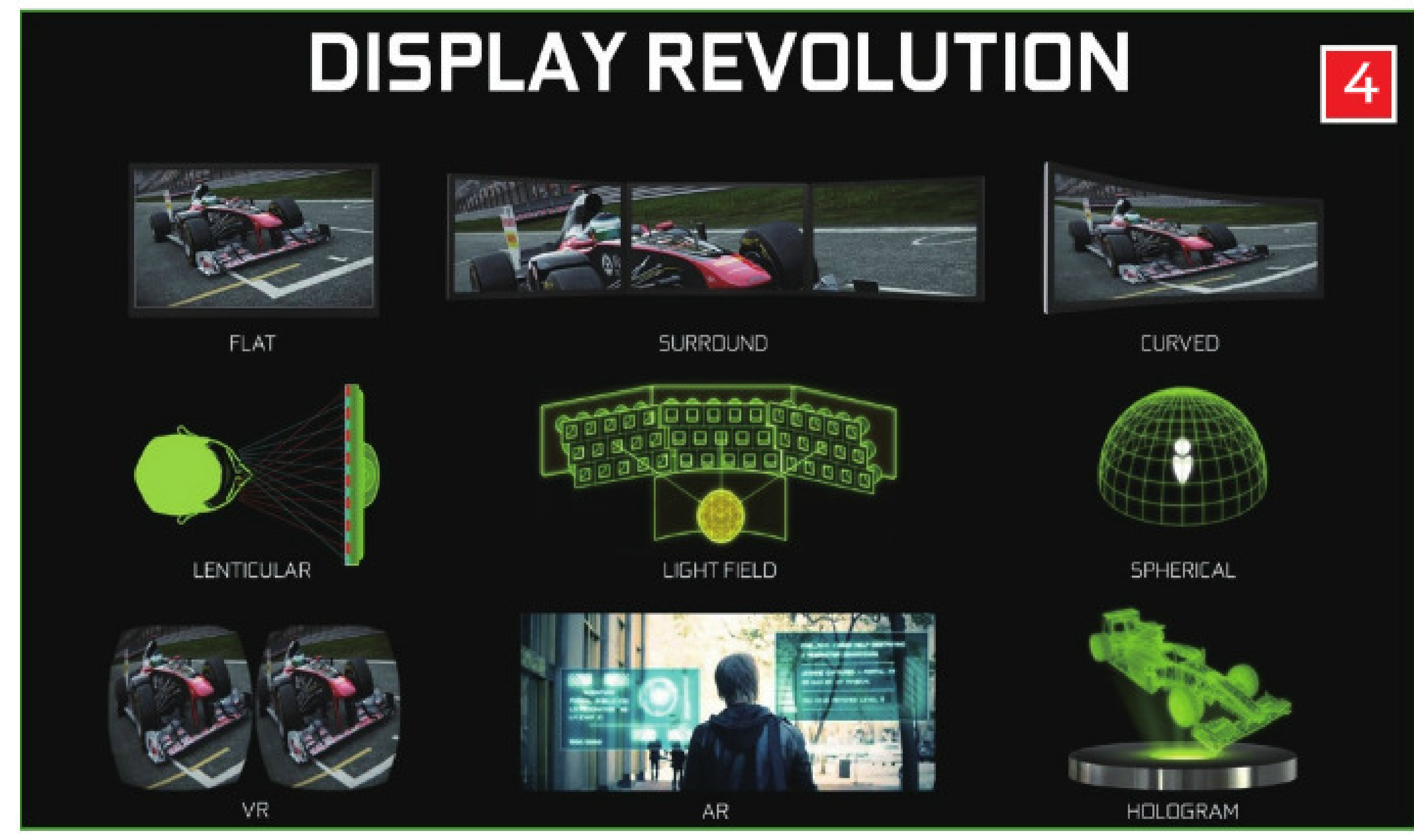
在强大的计算能力支持下，NVIDIA的新一代显卡也提供了很多更先进、更符合近期和未来用户与游戏需求的技术，以满足对游戏速度与画质的双重要求。

VR

VR无疑是近期最为火热的3D游戏技







■图2：GTX 1080的SM单元结构
■图3：GTX 1080核心架构
■图4：“同步多重投影”技术示意图

术，在新一代显卡上面，NVIDIA当然也少不了对VR进行优化。Pascal GPU中加入了名为“Simultaneous Multi-Projection（同步多重投影）”的硬件单元，它可以在多屏拼接、曲面屏等具有环绕特点的显示设备上，为用户提供正确的环绕影像。这一技术可以模拟人眼的两个视点，为每个视点最多16个不同角度的准确画面，不需要对每一个画面重新渲染（**图4**）。

“同步多重投影”技术也可以应用在VR上面，GPU可以在渲染出一侧画面的同时，直接准确投影出另一侧的画面，无需像以前的GPU那样对左右眼画面进行两次渲染。

此外，在VR模式下，Pascal GPU在为每一只眼投影画面的过程中，通过将该视点画面划分为4个不同的区域，直接生成具有近似扭曲效果的画面，可以在经过简单的加工后，直接应用于VR头盔的透镜上面，进一步降低了不必要的渲染浪费。

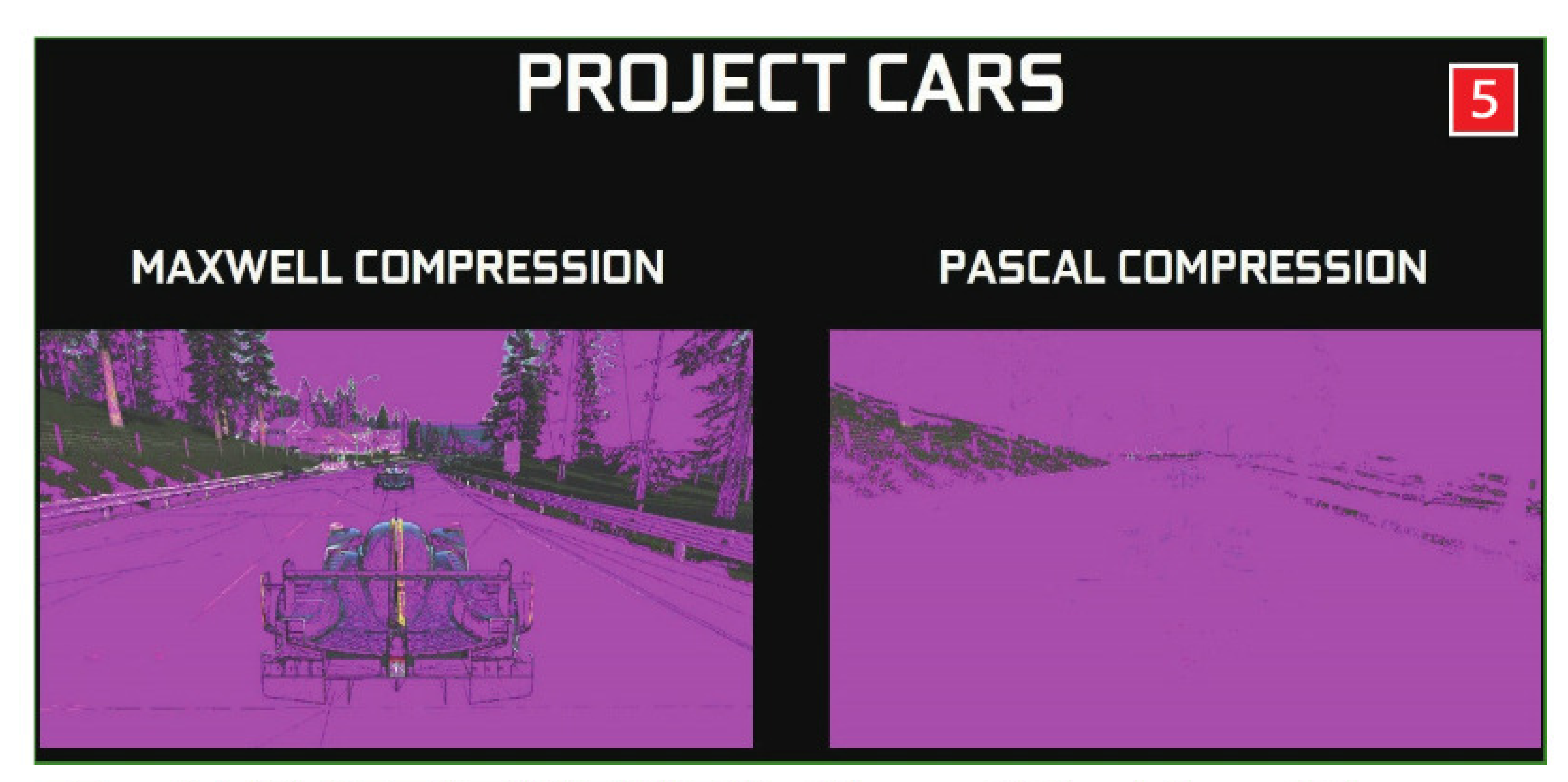
除了VR图形性能的增强，NVIDIA还推出了新的VRWorks技术，已经得到了开发者的广泛支持，其中包括NVIDIA PhysX、Flex、Destruction、HairWorks、Flow、Cloth、VRWorks Audio等。使用VRWorks可以模拟更真实的VR场景，例如借助VRWorks Audio技术，开发者将可以追踪声波在虚拟场景中的传播路径，并将结果应用到声音的渲染合成上，造成声音的改变，以及回声等现象，让用户在使用VR时同时获得更真实的影音效果。感兴趣的用户可以使用NVIDIA最新发布的VR Funhouse游戏，来完整感受本次NVIDIA针对VR的改进。

异步计算

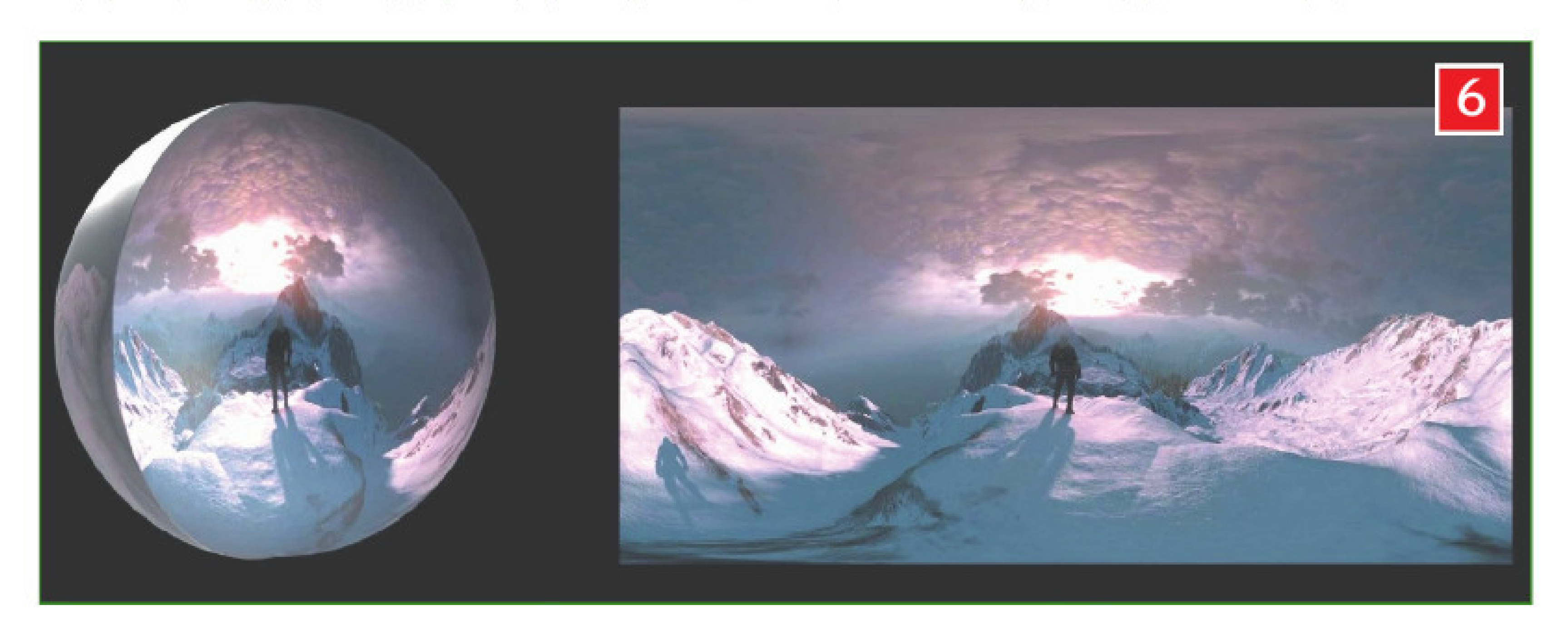
如今，GPU早已不再是单纯的图像渲染，尤其是在DirectX 12时代，GPU需要承担很多图形方面的计算任务。NVIDIA GeForce GTX 1080支持异步计算技术，它可以快速而高效的并行处理多任务，做到动态负载平衡，甚至是像素级别的任务“抢占”（Preemption），实现运行效率的更大化。

在以往的模式下，当GPU同时处理图形渲染及计算两个任务时，完成时间往往是不一样的。如果图形任务仅需计算任务60%的时间，剩下的40%时间就要等待计算任务完成，才能合成完整画面，进行下一个任务，这将造成大量的GPU空闲情况。而在动态负载平衡模式下，如果图形任务率先完成，用于这部分的GPU资源可马上分担计算工作，缩短任务完成时间。

任务“抢占”指的是更高端的动态任务分配方式，即区分任务的重要性，为了使重要任务可以快速完成，GPU甚至会选择关闭不太重要的工作，让更多资源优先处理重要任务。Pascal也是目前首个支持像素级别抢占的GPU架构，它可以让GPU以更快的速度和更小的性能开销完成抢占。



■图5：粉色部分是画面中可以被压缩的区域，左为Maxwell架构，右为Pascal架构



■图6：可用VR设备观看的Ansel 360°截图

显存压缩

Pascal GPU增强了无损显存压缩技术（图5），实现更加高效的2：1压缩比，以及新的4：1，甚至8：1压缩性能，同时增大了显存压缩的比例。纹理数据经过压缩后可以减少显存的数据写入，以及显存与L2缓存的数据传输，带来更强的显存性能。

其他显示技术

Pascal GPU提供了PlayReady 3.0（SL3000）规范，可支持4K高品质流媒体传输技术。HDR技术包括HDR游戏、HDR视频播放（4K@60Hz 10/12bit HEVC解码）、HDR录像/串流（4K@60Hz 10bit HEVC，串流需借助SHIELD游戏机），并支持最新的HDR电视机，能提供两倍的可见颜色、更饱和的色彩输出、10000：1对比度。

Pascal GPU采用新的Fast SYNC垂直同步技术，当游戏以较高帧速率渲染时，Fast SYNC只把最接近显示器刷新时间的那一帧画面传输给显示器，避免过多的帧画面信号导致的显示撕裂情况发生。

与GeForce GTX 1080一同发布的还有名为“Ansel”的新一代游戏截图工具，不同于之前截取游戏即时画面的方式。NVIDIA通过与游戏开发者展开合作，将Ansel融入到游戏当中，实际运行在游戏底层和驱动程序的层面上，所以玩家可以随时冻结游戏场景，以任意摄像机位置/视角保存截屏，获得高达屏幕分辨率32倍的清晰画面。Ansel支持滤镜、EXR格式（一种拥有高动态范围的图像存储格式）、360度场景捕捉（图6）等。Ansel将支持Kepler、Maxwell和Pascal架构显卡。

显卡赏析

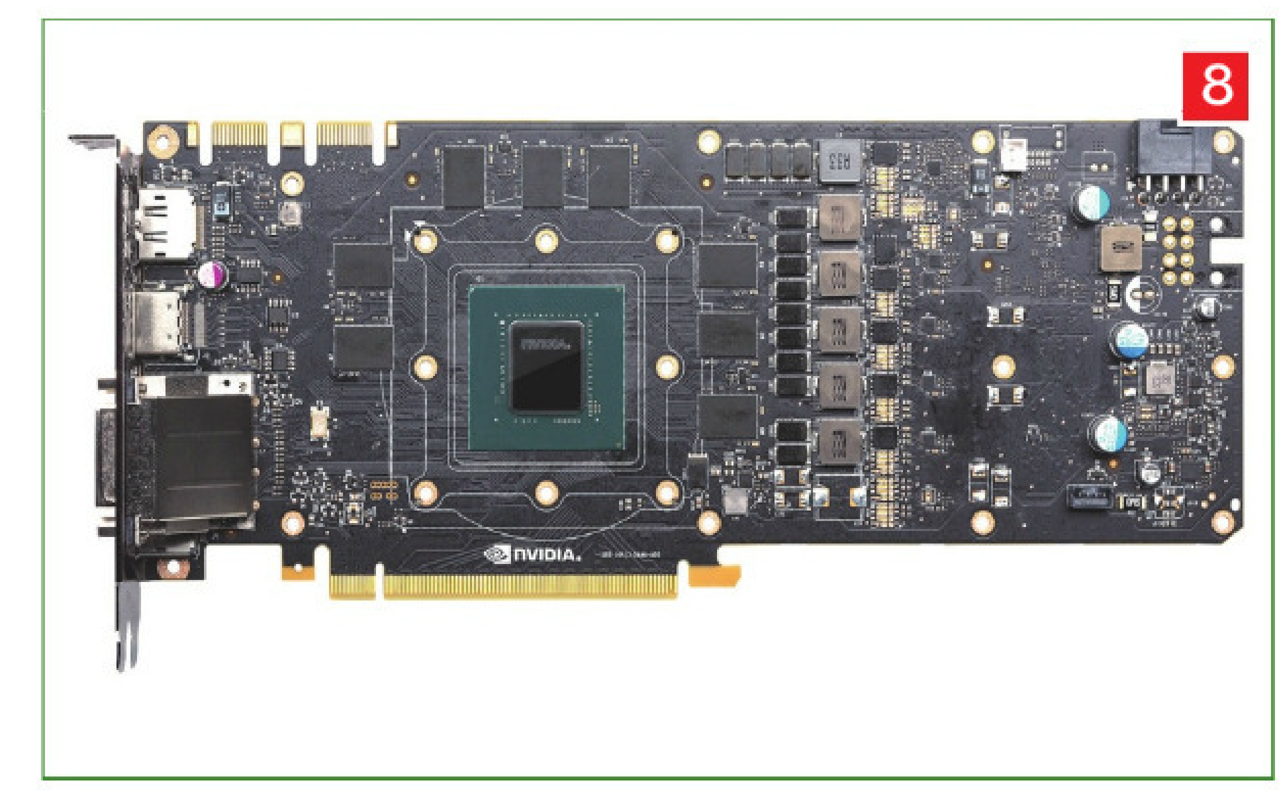
公版GTX 1080延续了涡轮抽风式散热方案，在外观上做了不少美观设计，让显卡瞬间变得“高大上”了起来（图7），考虑到GTX 1080采用更小的核心，公版散热应该足够对付满载状况下的核心温度。

在用料方面，公版GTX 1080也是本着“够用就好的”态度，采取4（核心）+1（显存）+1（平衡）的供电方案，给非公版设计留够了空间。正面来看PCB空余地方很多（图8），如果设计的更加紧凑，完全可以让显卡缩短一半，我们是否能看见短板的GTX 1080就要看非公版厂商的设计了。

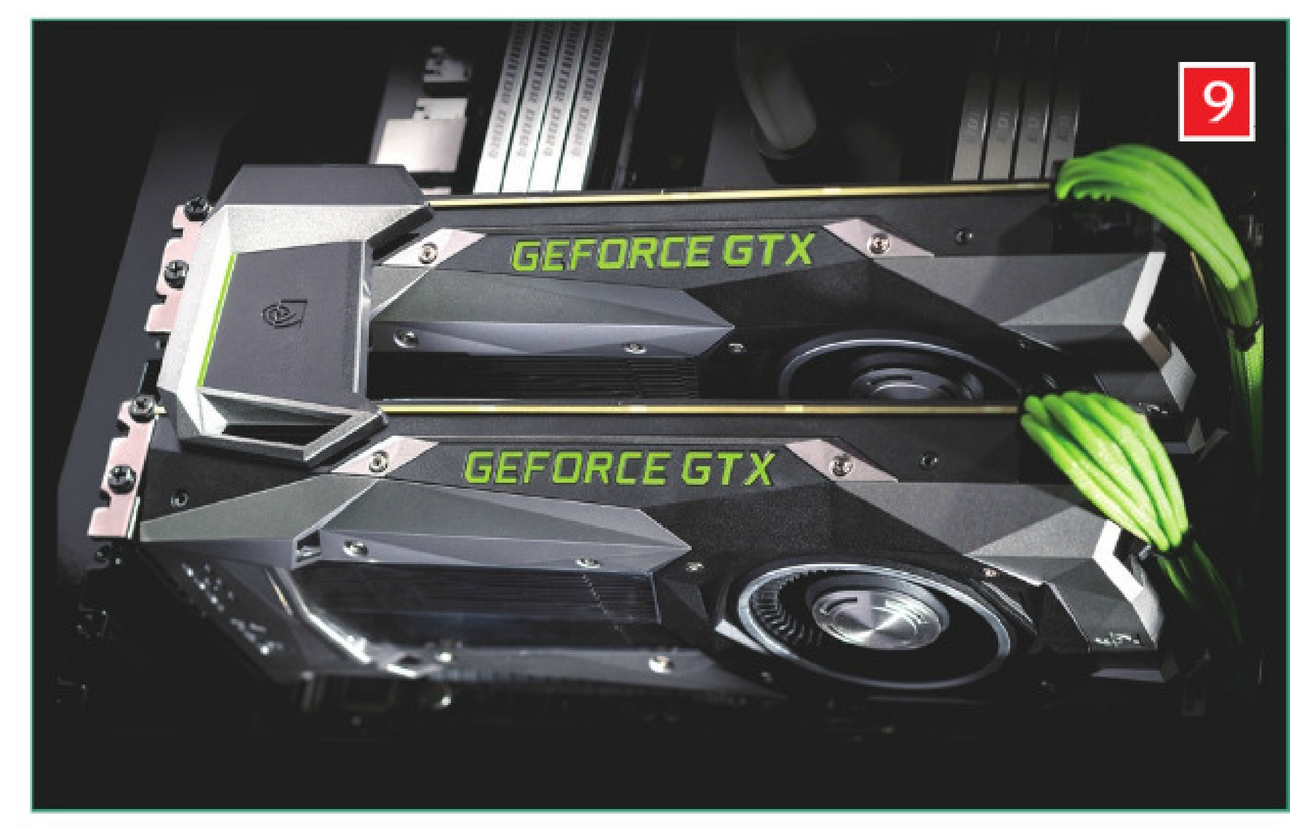
GTX 1080显卡配备一个DVI、一个HDMI和三个DP接口，取消了VGA接口，而且NVIDIA已经完全放弃了模拟信号输出，也就是说即使接上DVI转VGA的转换插头，也不能显示。考虑到新版的intel主板也不再预留VGA接口，还在用VGA接口显示器的朋友们要加快更新换代的步伐了。

GTX 1080采用新设计的高性能SLI连接桥，不仅外形超酷（图9），而且可带来更高的GeForce GTX 1080 SLI工作效率，游戏性能表现更加稳定，但这一连接桥显然无法直





■图7：外形进行了精心设计的GTX 1080显卡
■图8：GTX 1080显卡的PCB



■图9：GTX 1080采用了与板卡外形更相称的新型SLI连接桥



■图10：索泰GTX 1080显卡

接从双路向多路SLI扩展，所以NVIDIA为双路、3路、4路SLI准备了长度不同的连接桥。

目前已经有一些厂商推出了GTX 1080显卡（**图10**），也有不少媒体得到了样卡进行评测，看起来GTX 1080的备货和显卡制造都不存在太大困难。

GTX 1070

尽管在发布会上GTX 1070只是惊鸿一瞥，但由于价格更亲民，且有前辈GTX970的优秀榜样，让非“土豪”的更广大玩家非常关注（**图11**）。GTX 1070具有1920个CUDA处理器，纹理单元为120个，ROP单元与1080一样为64个，核心频率降至1506～1683MHz，显存改为256 bit 8GB GDDR5，等效频率8GHz、带宽256GB/s，而功耗降至150W。

虽然在关键的CUDA处理器、纹理单元和显存带宽方面，GTX 1070和GTX 1080有较大差距，但在大多数测试中，GTX 1070都达到甚至超过了Titan X的水平，与GTX 1080的速度差距在20%以内。考虑到GTX 1070 Founders版的价格为3499元，而非公版价格只有2899元，性价比相当高，甚至很可能短期内淘汰掉GTX 980或更高端的Maxwell显卡。

为什么不是X80

在发布前，很多人都预测新的GPU系列将和以前一样，以X80、X70……（X就是罗马数字10）的方式命名，然后在本应叫做X180、X170……的下一代中省去“X”。事实虽然说明NVIDIA这次“耿直”的选择了四位数，而没有用X来进行型号名称的“重启”，但在发布会上可以听到，1080的名称其实就是ten eighty，即10・80，与X80基本是一回事儿，而大家也千万不要念成GTX一千零八十哦。

完全不同的GP100

其实最早发布的Pascal架构GPU并不是GTX 1080，而是面向高端计算和图形处理的Tesla P100，它采用的核心就是GP100。虽然看起来只是型号数字的差别，但GP100和GP104却从SM架构到显存配置等方面有着巨大的差别。

Tesla P100是面向高端计算和服务器的产品，其SM单元采用更小的架构，只相当于GP104的一半，但缓存文件却更大（**图12**）。它的芯片规格也远比GP104更大，拥有153亿个晶体管，3584个CUDA核心，单精度浮点性能10.6TFLOPS，双精度性能5.3TFLOPS。

GP100还搭配了16GB HBM2显存，带宽超过720GB/s，这说明Pascal架构确实如传说中的那样，是可以支持HBM显存的，但由于搭载HBM显存对芯片的良品率和成本都有较大影响，因此在消费级产品中还是选择了比较传统的显存。目前看GTX 1080配备的8G GDDR5X在高分辨率游戏中也足够使用了，但考虑到AMD的压力或未来更大分辨率显示器或VR的需求，或许在GTX 1080 Ti和新Titan上，我们还有望看到HBM的身影。



■图11：在正式发售日之前，已经有很多厂商放出了GTX 1070显卡的消息


GP100 SM

	GP100
CUDA Cores	64
Register File	256 KB
Shared Memory	64 KB
Active Threads	2048
Active Blocks	32

■图12：GP100的SM单元与GP104并不相同

挑战980 SLI

NVIDIA宣称GTX 1080单卡即可达到GTX980 SLI同样的性能，发布会公布的图表则更夸张一些。当然，宣传毕竟是宣传，是骡子是马还是要牵出来遛遛，让我们用测试来看一看用GTX 1080、GTX980 、GTX980SLI和 GTX980TI之间的性能对比，了解GTX 1080是否真有宣传中那么神奇吧（测试数据来自gamesport网站）。考虑到这次GTX 1080性能提升幅度较高，并配备了8GB的显存，我们更期待的是4K分辨率下的测试。

3DMARK测试

从3Dmark测试成绩（**图13**）来看，GTX 1080确实达到了与GTX980 SLI相同的水准，将GTX980远远抛在了后面，也高于980 Ti OC的成绩，考虑到公版频率一般保守，非公版设计之后，会有更多高频加强版的GTX 1080与大家见面，它们也许可以达到2.5到3个GTX980 SLI的水准也说不定。

《生化奇兵：无限》

《生化奇兵：无限》是一款蒸汽朋克风格的FPS游戏，交战场面激烈，特效效果真实，游戏优化也比较不错。

GTX 1080在1080p最高画质下（**图14**）性能与980SLI非常接近，平均帧速在160fps左右，不过相对于GTX980单卡来说并没有拉开很大的差距。

NVIDIA旗舰级显卡规格对比			
显卡型号	GTX 1080	GTX 980	GTX980 Ti
参考售价（元）	4599/5399	3599	5499
GPU代号	GP104	GM204	GM200
GPU工艺	16nm	28nm	28nm
GPU晶体管	72亿	52亿	80亿
ROPs数量	64	64	96
纹理单元数量	160	128	192
核心频率	1607～1733MHz	1126～1216MHz	1000～1076MHz
boost频率	1733MHz	1216MHz	1075MHz
架构	Pascal	Maxwell	Maxwell
显存频率	10GHz	7012MHz	7012MHz
内存位宽	256bit	256bit	384bit
内存类型	GDDR5X	GDDR5	GDDR5
内存容量	8GB	4GB	6GB
功耗	180W	165W	250W

在4K分辨率最高画质下（**图15**），GTX 1080的高频率大容量显存开始凸显优势，帧速达到了60fps的“及格线”，与GTX980拉开了更大的差距。

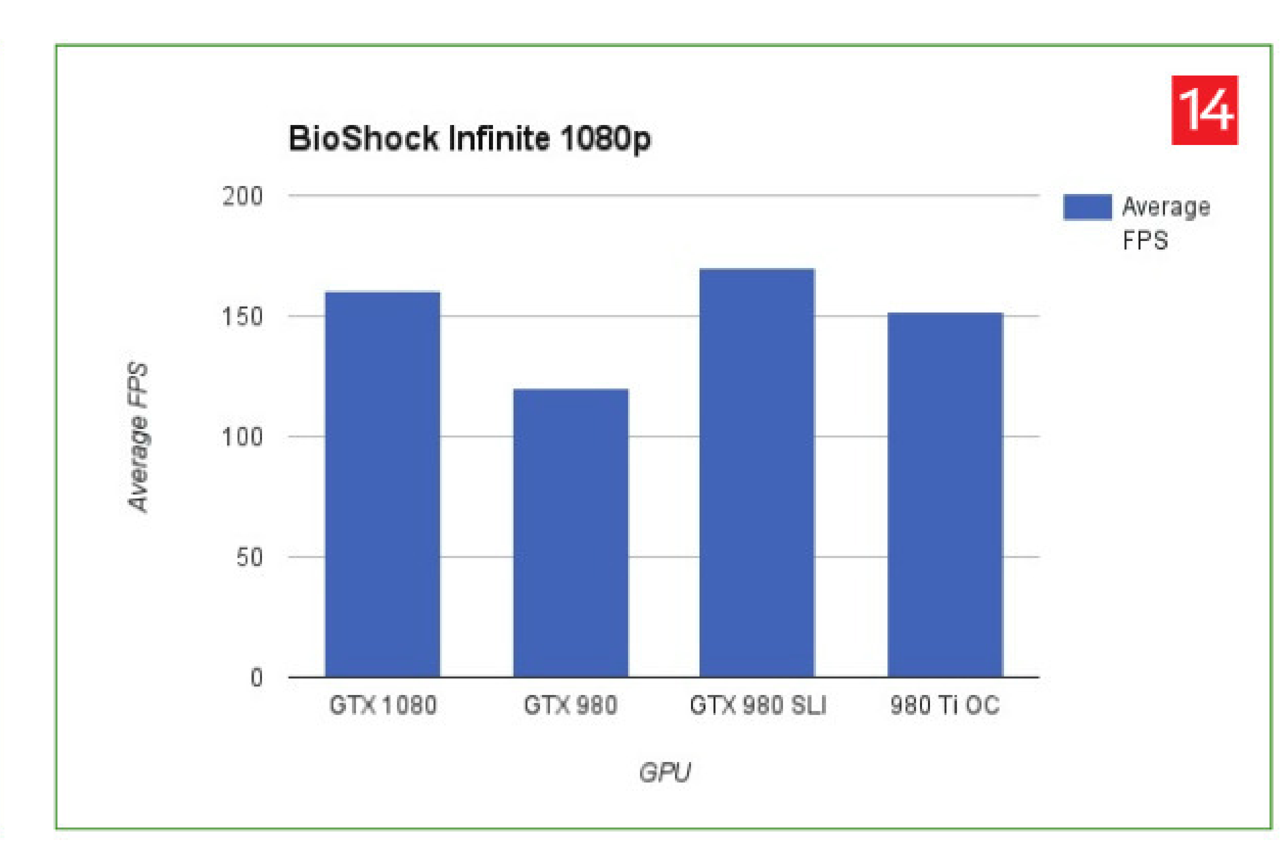
《地铁：最后的曙光》

《地铁：最后的曙光》是一款末日科幻题材FPS游戏，场景复杂而庞大，对显卡运算性能来说是个不小的挑战。

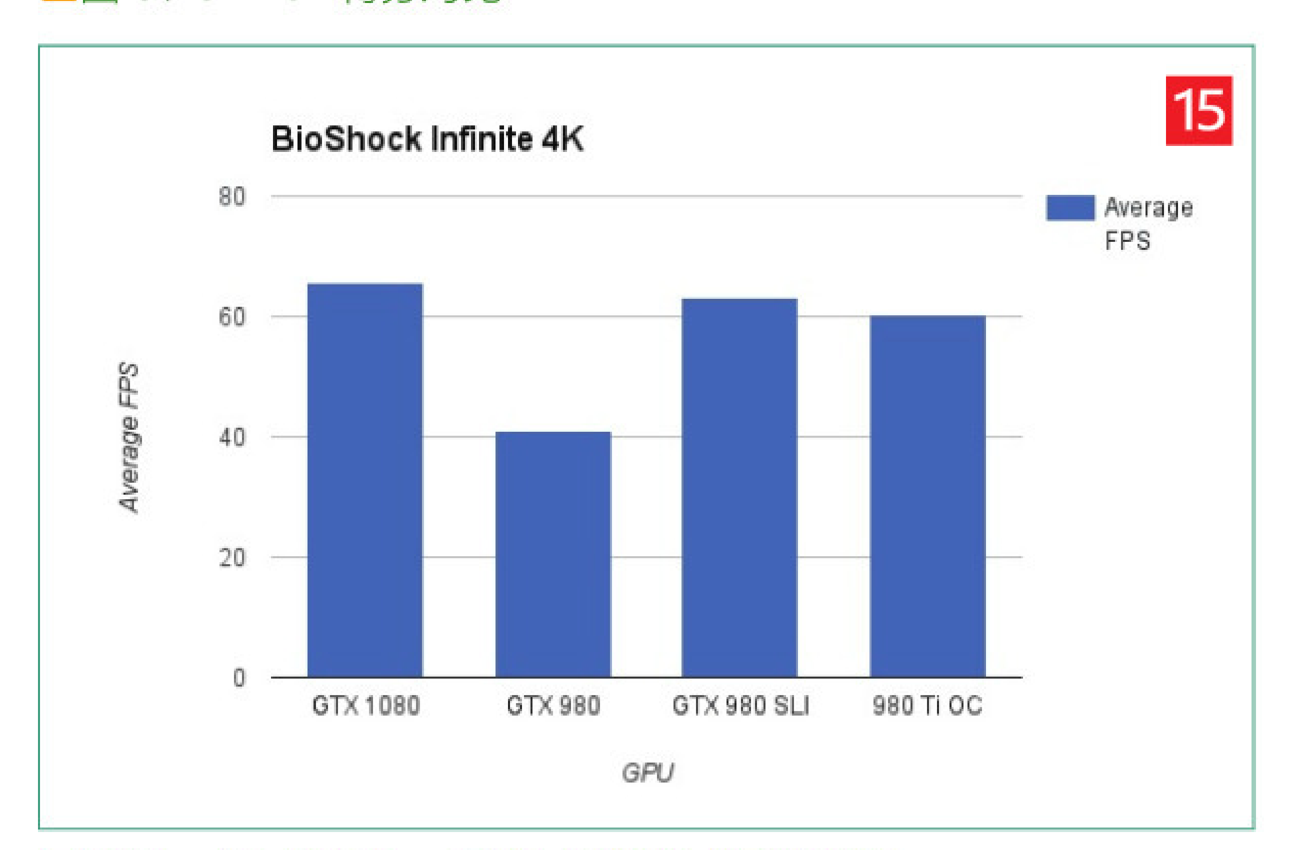
在1080p最高画质下（**图16**），GTX 1080单卡超过了及格线，达到了75fps，远远的将GTX980扔在了一边，帧数比980TI OC还要高一些。

在4K分辨率下（**图17**），GTX 1080也是难有所突破，新的架构并没有带来更强的计算优势，距离24fps勉强能接受的帧速仍有很大差距。考虑到东欧

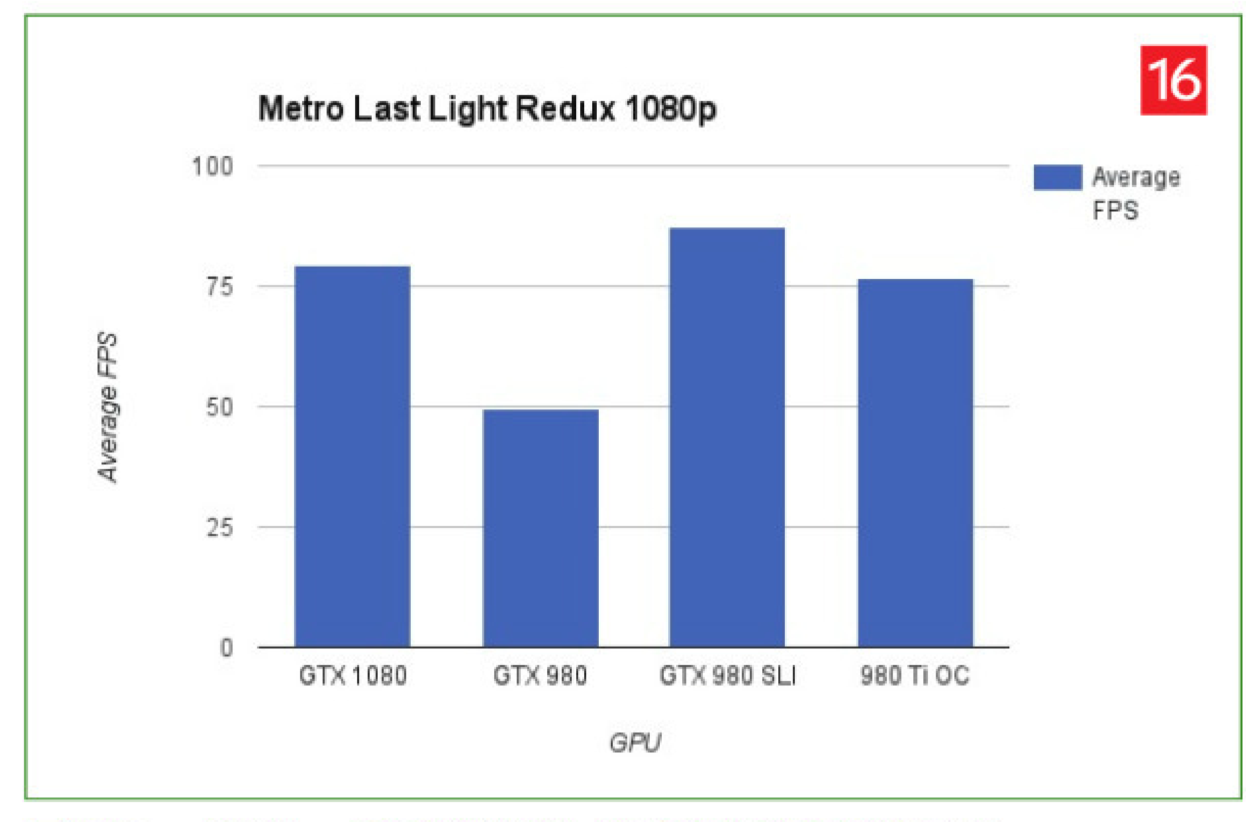
■图13：3DMark得分对比



■图14：《生化奇兵：无限》全高清分辨率帧速对比



■图15：《生化奇兵：无限》4K分辨率帧速对比



■图16：《地铁：最后的曙光》全高清分辨率帧速对比

测试项目	1920x1080	GTX 1080	R9 Fury X	Titan X	GTX 980	R9 390X
刺客信条大革命	极高画质，FXAA	99.0	64.6	75.0	58.7	56.4
奇点灰烬	极高画质， 0x MSAA，DX11	76.5	58.3	62.5	50.6	47.1
奇点灰烬	极高画质， 0x MSAA，DX12	77.8	69.9	59.8	48.3	56.5
全景封锁	最高画质， SMAA	94.0	66.7	73.9	57.8	55.2
孤岛惊魂：原始杀戮	极高画质，SMAA	109.3	75.1	81.8	63.3	68.3
杀手47	极高画质，SMAA，DX11	106.0	89.6	84.0	54.7	75.1
古墓丽影崛起	极高画质，SMAA，DX11	134.7	78.7	101.9	81.4	70.5
猎魔人3	极高画质，Post AA，No HairWorks	111.8	70.3	86.8	65.6	56.5
赛车计划	极高画质，SMAA	79.9	40.7	63.8	48.3	34.7

测试项目	3840x2160 (4K)	GTX 1080	R9 Fury X	Titan X	GTX 980	R9 390X
刺客信条大革命	极高画质，FXAA	32.5	22.6	25.6	18.3	20.2
奇点灰烬	极高画质， 0x MSAA，DX11	53.7	43.6	42.1	34.2	35.4
全景封锁	最高画质， SMAA	37.3	31.1	30.7	23.6	25.2
孤岛惊魂：原始杀戮	极高画质，SMAA	42.4	34.5	33.5	25.1	29.7
杀手47	极高画质，SMAA，DX11	47.7	43.1	35.4	26.7	36.3
古墓丽影崛起	极高画质，SMAA，DX11	48.0	32.7	37.5	28.6	27.4
猎魔人3	极高画质，Post AA，No HairWorks	43.7	32.8	34.0	25.6	25.9
赛车计划	极高画质，SMAA	38.5	20.9	29.8	22.5	17.8

和俄系游戏在优化上的恶名，加上4K分辨率数据量庞大，能得到这个成绩已经不易。

从测试中我们可以看到，GTX 1080与自家上一代显卡相比性能提升非常明显，确实在大多数任务中都达到了GTX980 SLI的水平，但在4K分辨率下因为在显存等方面的劣势而有一定差距。

与AMD Fury相搏

当然除跟自家上一代旗舰型产品竞争以外，N卡与A卡的较量也没有停下过。Eurogamer网站对GTX 1080 、GTX980、R9 FuryX等旗舰显卡在多款最新大作中进行了横向对比，成绩清晰地体现出了新老显卡之间的差距。

在1080p分辨率和最高画质下，GTX 1080在多数游戏中的帧速大幅度领先Fury X，取得了压倒性的胜利。只有在DX12模式下AMD凭借对DX12的优化稍微拉近了差距。表格中以Tian X为分界线，GTX 1080与上一代显卡的性能差距已经拉开很大，考虑到R9 Fury X售价仍然在5299上下浮动，这次GTX 1080不论是在价格还是性能与功耗上不但超越了自家产品，也彻底的打败了AMD最高端显卡，对于想在1080p模式下流畅体验游戏的玩家来说，GTX 1080是目前最好的选择。

4K模式不但对显卡计算性能有非常高的要求，对显存性能更是个不小的考验。在2160p分辨率最高画质模式下，R9 Fury X渐渐的拉近了与GTX 1080的差距，与泰坦X的水准接近。于1080p分辨率的速度差距对比，可以看到HBM显存技术的超高带宽，对数据量超大的高分辨率游戏速度提升非常明显。R9 Fury X仅凭借4GB的一代HBM显存就将帧数提高到与12GB的GDDR5泰坦X一个水准。

总结

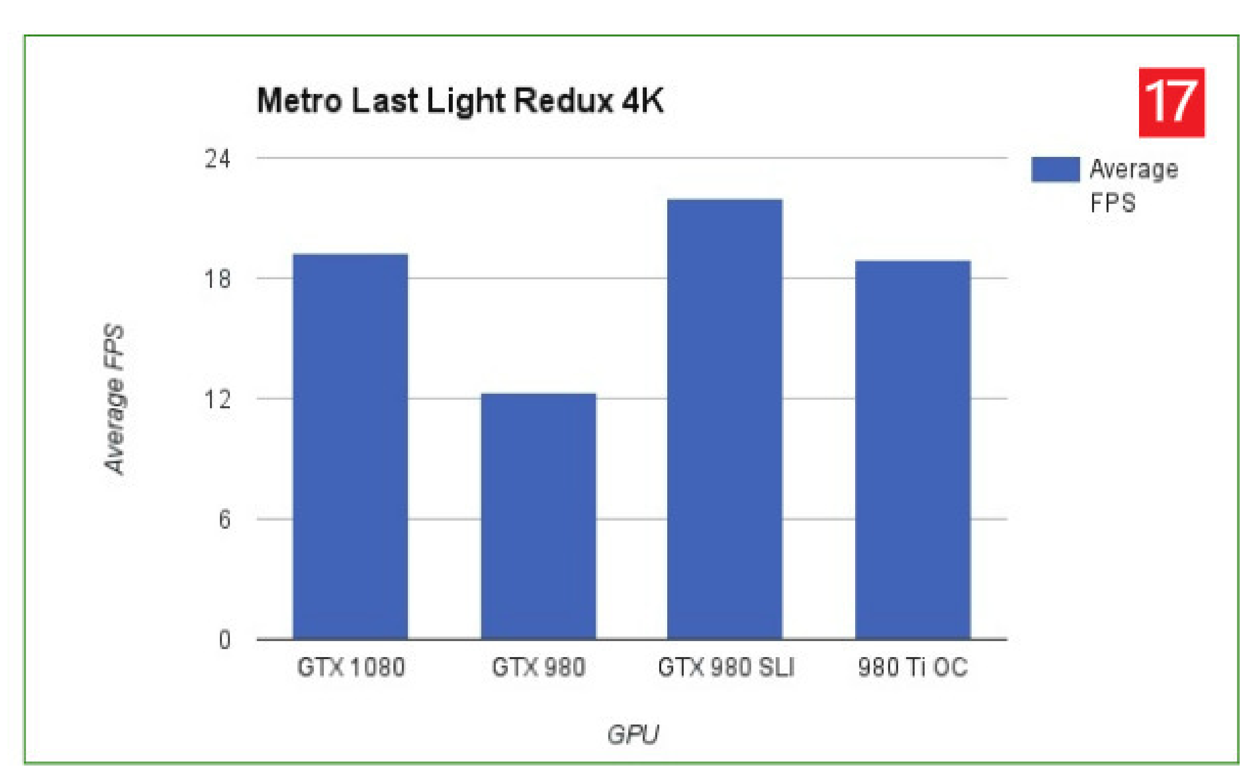


图17：《地铁：最后的曙光》4K分辨率帧速对比

除了性能之外，这一代N卡相对较低的功耗使其发热量和运行噪声都控制得很好。在《孤岛危机3》的4K分辨率最高画质测试中，公版GTX 1080温度稳定在81～83℃之间，噪声也不算大，多风扇甚至水冷的非公版散热表现就更值得期待了。此外，测试中显卡典型功耗仅有252W，虽然比宣称的功耗要高，但比Titan X 的304W与GTX980 SLI的345W低得多的多，与GTX 980 Ti的标称功耗相同，比GTX 980的实际典型功耗（约210W）高一些。使用GTX 1080与酷睿i7-6700搭配的高端系统，也仅需500W电源就足以应付不超频情况下的常规游戏。

另一个需要注意的就是这代GTX 1080分为标准版与Founders版两种。简单来说就是普通版与纯公版设计版，两者在参数上没有差别。Founders将首先由NVIDIA官方制造和供货，品质有更好的保障，完全由官方制造的显卡以前大都只供评测、展示以及少量早期供货，直接面向广大消费者敞开供应还是非常少见的，特别适合尝鲜的用户。喜欢实惠的用户可以等待标准版和厂商自行设计的产品，毕竟两者在报价上面差了800元。

到本文截稿时为，AMD的北极星架构GPU仍未正式发布，目前只能确定的是它将采用比Pascal GPU略好的14纳米制造工艺，应该可以在性能和功耗方面带来一些优势。有些传言称AMD的新架构很可能不是用来替代Fiji架构，而是面向中端主流市场，从本次测试看，AMD Fury系列显卡的DirectX 12和高分辨率游戏性能确实还有一战的能力，所以优先升级架构较为落伍的R9 3XX系列产品也是有可能的。当然不管实际情况如何，一切还要在6月才见分晓，所以我们只能在下一期中，再对AMD新GPU进行评断了。（未完待续）

拒绝高大全 我们还有什么选择——截图篇

文 | 庐山照紫龙

引言：不知道大家有没有这样的使用习惯，有时候会故意开着QQ，并不是为了聊天，而是去用QQ的截图功能去截取一些图片。对于很多人来说，这是最方便的一种截图方式，可是对截图有更高要求的人，我们难道没有别的选择而只能用QQ吗？当然不能，所以今天，我就给大家带来一款非常棒的截图软件——ShareX。



在日常的电脑使用过程中，我们总会遇到一些需要截图的情况，有些时候是需要把聊天的信息截取给别人看。有些时候则是看到了网上的很多有趣或者奇葩的言论，要分享给其他人。有些时候则是在视频当中看到了一些经典场景，或者是在游戏当中打出了非常棒的成绩，想要分享给大家，这个时候，就需要截图这个看似简单却又无比实用的功能了。

其实Windows系统本身就自带截图的功能，甚至电脑键盘还专门设置了一个Print Screen的按键用来一键截图，但是凡是使用过这个功能的朋友，几乎没有一个对这个功能表示满意的。因为采用这个功能截取的图片，不能马上进行保存，用户还需要自行打开画图软件，把刚才截取的图片粘贴到画图当中，才能够进行保存。而且只按Print Screen截取的图片是整个电脑显示的图片，你如果想要截取窗口图片，还要搭配其他按键来操作。所以对于用户来说，Windows自带的截图功能，基本就只是摆设，放在那里卖萌用的。

而QQ聊天的截图功能，比起Windows自带的截图功能就强大太多了，不仅可以选择截图区域与截图窗口，还能够对截取的图片进行简单的修饰和画图，能够满足很多人一般的需求，但是在一些复杂的操作环境里面，这个截图功能就显得有些力不从心了。

相比这些，ShareX这款软件就强大多了。不仅截图准确，选择范围舒适，而且能够达到用户在不同条件下运行软件的不同需求。比起其他的同类软件，还有非常多实用的小功能。对于那些对截图有着更高要求的朋友来说，绝对是一款相当完美的软件。接下来我就跟大家介绍一下这款看似简单的截图软件，究竟给大家带来了哪些非常好用的功能吧。

功能多样，截图方便

一般的截图软件，如果截图就只是它唯一的功能，那么软件体积都不会很大，然而ShareX则不同，它有200M左右的大小。对于这样一种看起来有些臃肿的软件，我们的第一个感觉可能是没有必要，但是你在使用过它之后，才会发现它这样臃肿的身材是“相当必要”的。

很多朋友在截图的时候，基本上都是屏幕上有什么，软件就会截取什么，完全无法进行各种操作。而这款软件则不同，它给用户提供了非常多的操作环境，单纯是区域截图功能，软件本身就提供了区域、区域（窗口和控制）、区域（注释）、区域（光）、区域（透明）五种截图选项，分别对应了不同的截图环

境。用户可以自行选择截图的方式。非常的方便。

举一个比较简单的例子，很多时候我们截图时需要截取界面窗口的下拉菜单，可是在很多软件当中，你点击了下拉菜单，再进行截图操作之后，下拉菜单就会因为你的鼠标点击或者按键操作而消失，或者变成各种奇奇怪怪的东西。然而如果使用ShareX的窗口菜单或监控菜单的功能，那么就可以非常轻松方便的截取菜单图片了。

有些时候，我们需要截取一张非常长或者是形状非常怪异的图片，一般我们的做法是用截图功能一张一张的截取，然后再用图片编辑软件给他们拼接起来，这样不仅易出错，而且浪费了大量时间。ShareX则有一个非常好的功能，可以轻松的解决这个问题，就是滚动捕捉功能，用户可以利用这个功能，轻松的截取自己想要的图片尺寸，对于那些喜欢长图片的朋友来说，绝对是一个福音。

这款软件除了上面的这些功能，还有很多其他的截图设计，大家都可尝试一下，或许正满足了你特殊的截图需求。

动态图片，一键搞定

有些时候，我们不仅仅需要静态的图片，也需要动态的图片。一般截取这些图片的时候，要么是直接开启屏幕录像软件，要么就使用很多截图工具里面的动态图片保存功能，这些功能是否好用暂且不提，就是效率也有很大的问题。

而ShareX则非常好的解决了这个问题，软件不仅支持截取GIF格式的动态图片，对于图片质量有更高要求的朋友，这个软件还提供了FFmpeg格式，至于截图的效果，我就不用多说了，你自己去试试便知道了。

另外，ShareX还有自动捕获的功能，有些场景需要用户本人对一些情况做出操作才能够出现，这个时候用户一边操作一边截图不仅显得麻烦，而且还容易出现错误。软件的自动捕获功能就很好的解决了这个问题。软件提供了许多可配置的屏幕捕捉设置，如显示光标、透明窗口捕捉、延迟捕获、多区域选择不同的形状等。用户可以轻松截取自己想要的图片，基本上可以达到一键搞定。

多种图床，自动支持

喜欢上网搜集各种图片的朋友一定对图床有着非常多的了解。很多时候一些网站、网络软件或者是网络游戏并不支持上传图片的功能，用户想要在这些地方使用图片，就必须将图片上传到一个图床上，然后用图床外链显示图片。

ShareX能非常好的解决这个问题。它不仅能够截取一些用户需要的图片，而且支持将这些图片瞬间上传到用户指定的图床上，不仅如此，ShareX还支持生成上传图像的URL（图片地址），并且图片的URL可以自动缩短使用15个URL缩短服务，缩短的URL可以被拷贝到剪贴板。这不仅大大方便了用户分享交流图片，而且将操作压缩到一步，真正做到了一键解决。

相信很多喜欢分享交流图片的朋友，非常需要这样的功能，而这款软件正好满足了他们的要求。

多种工具，强化编辑

一般的截图软件，会自带一些基本的编辑功能，但是对于那些对截图有着更高要求的用户来说，自带的功能显得就不是那么够看的了。而ShareX则特别加强了对截图的编辑功能，让图片在截取过后，能够不用借助太多其他软件工具，就可以达到要求。

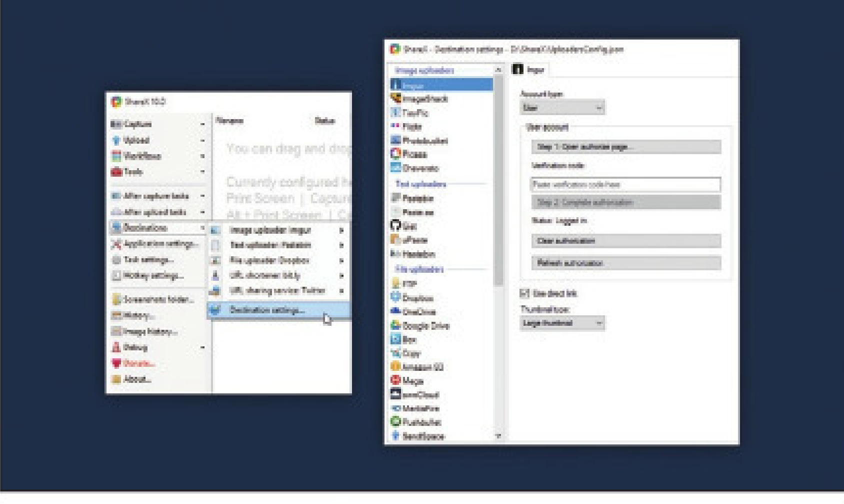
这款软件除了常规的编辑功能之外，还有诸如二维码转换、哈希值检查、图片加效果、DNS转换、IRC客户端、图片尺子、文件夹索引等等功能，能够让用户在截图过后，轻松的编辑各种要素，让那些对图片有更多要求的用户，获得更加完美的体验。

不仅如此，这款软件还有很多对图片进行各种调整的小设计。相信对于那些需要的用户来说，会有更多的惊喜。

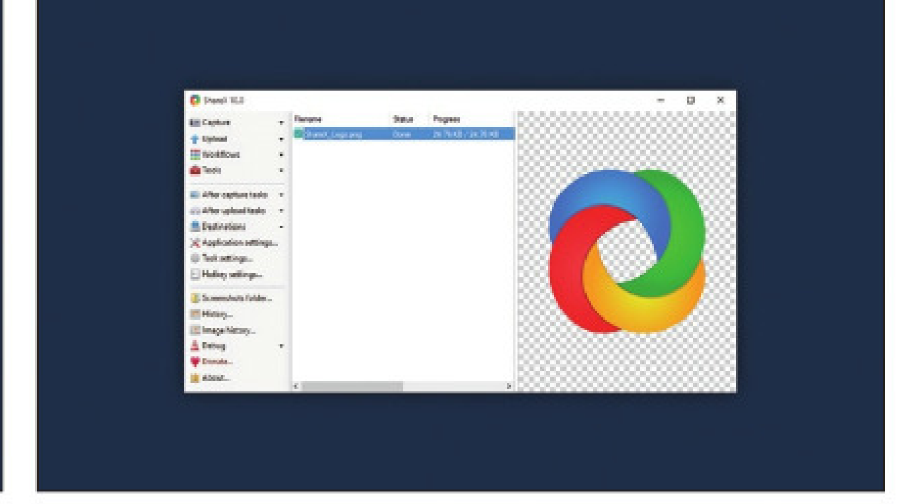
结语

对于很多需要截图的朋友们来说，ShareX能够满足他们对截图的所有需求。也许有人会认为这款软件的功能太复杂，很多功能显得有些画蛇添足。但是我相信，用户在用过这款软件之后，一定会对它的各种功能和设计爱不释手。再转而去用其他的截图软件，会有各种不习惯的感觉。一款好的软件就应该是这样，当这款软件没有这个功能的时候，你会认为这个功能用不到，而软件加入这个功能之后，你会离不开。

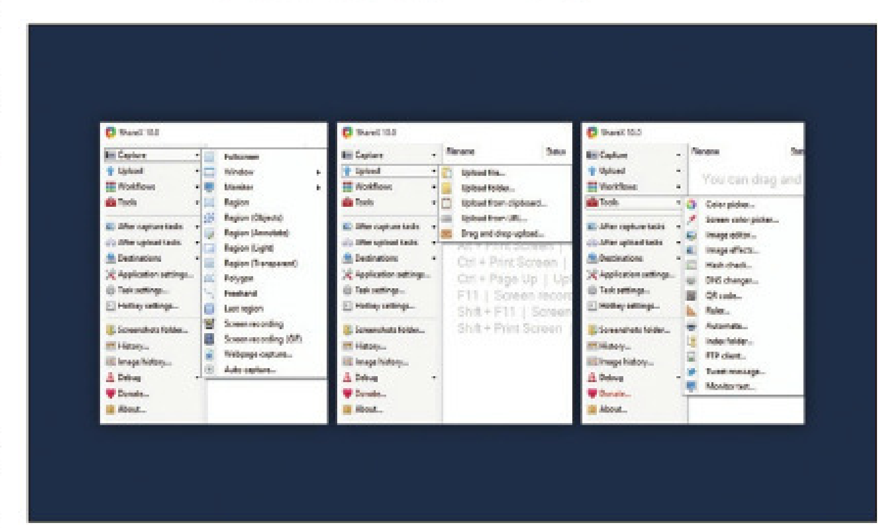
这款软件是免费的，不过我认为像这么好用的软件，支持一下也是应该的。软件本身并不带广告，如果用户想要支持这款软件的话，不妨捐助软件的作者，毕竟只有用户的支持。才会有更好的软件诞生。P



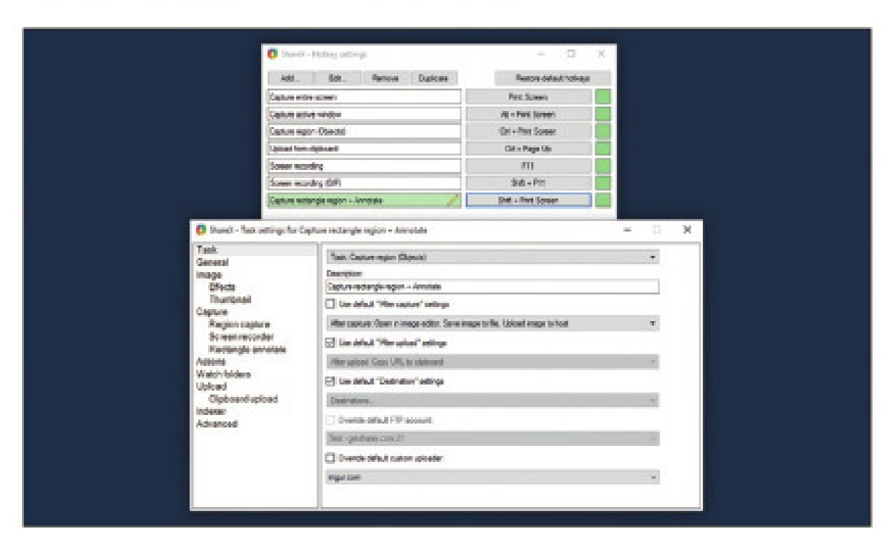
ShareX能够轻松截取各种下拉菜单



软件的各种功能会让你爱不释手



丰富的小工具能够在用户截图之余给用户提供方便的图片编辑体验



用户可以自行定义快捷键来进行截图操作

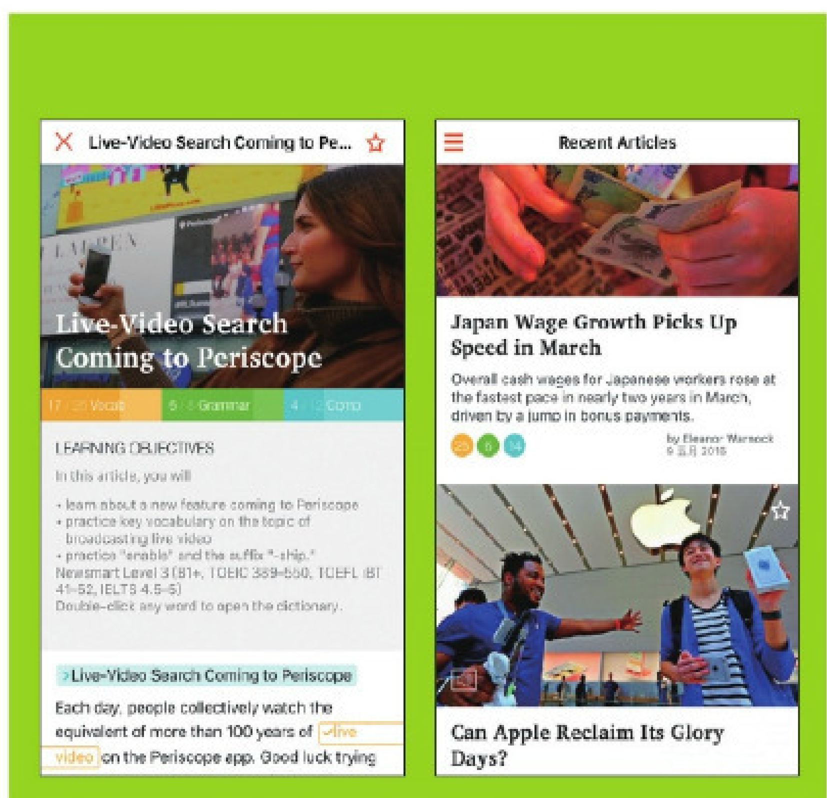
本期的杂七杂八依旧给读者带来四款非常有特色的手机软件，如果你对手机软件有较高要求的话，不妨来看看，这些手机软件是否是你所需要的？

软饭王

Newsmart

下载地址： https://play.google.com/store/apps/details?id=com.newscorp.newsmart





对于英语学习爱好者来说，一款合格的英语学习软件的专业程度是衡量这款软件是否值得用户考虑的重要原因，虽然对于很多英语学习软件，英语学习部分更多的还是局限于单词和语法方面。所以，对于英语学习有着更高要求的朋友可能会需要更专业功能的英语学习软件。

Newsmart这款软件就是面对商务英语的用户制作的，在这款软件中，你看不到太多关于英语语法与一般单词的学习。更多的时候你是在阅读大量关于商务英语的相关新闻。这些新闻的专业性和逻辑性都比较强，对于提高用户的商务英语水平有很大的帮助。

而且，这款英语学习软件的文章选取者都是经验丰富的商务英语教师，他们在选取文章和新闻的安排上都更加符合英语国家的习惯，对于想要提高商务英语的朋友们来说有更加专业的提升效果。

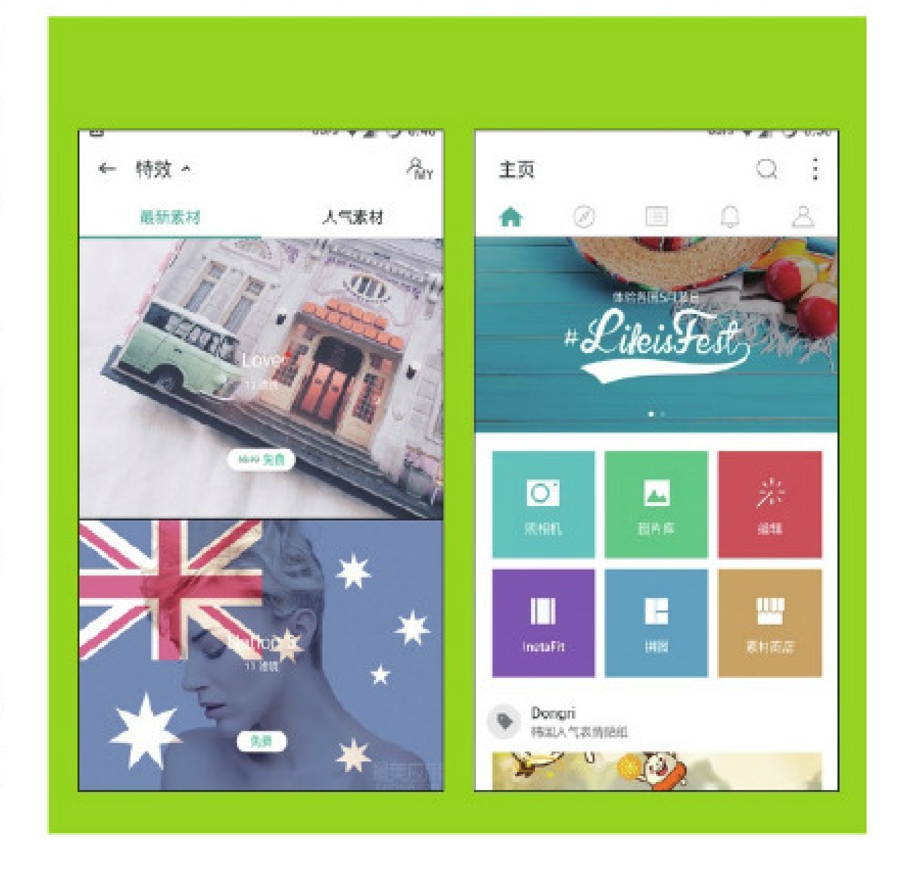
这款软件在题目测试部分也抛弃了传统英语学习软件填空题的设计，加入了需要学习者做出更多判断的题目。不仅考验学习者的英语掌握水平，更考验学习者的逻辑判断能力。而积分系统与徽章系统设计也让英语学习变得更有动力，看着自己的积分不断提高，通过积分换取不同的徽章，会让英语学习变得更加有趣。

推荐理由：让商务英语学习更加专业和生动。

Cymera

下载地址： https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cyworld.camera





对于很多人来说，也许手机上的图像处理软件只是为了做个磨皮或者是调大双眼的。有一些喜欢搞笑图片的用户会喜欢把一些照片和图片改成各种搞怪造型。不过，只有这样就够了吗？

对于那些想要玩玩更多变化的朋友，Cymera可能是一个不错的选择。它有一个非常强大图片拼接功能。对于很多喜欢制作艺术照片与图片的用户来说，图片拼接功能可以制作出完全不亚于PS软件制作出的图片，而且软件的操作，也并不复杂，这可能是用户更加需要的。

另外，在Cymera当中有数量相当丰富的滤镜和模板，能够让用户轻松拍摄出各种风格和花样的照片。虽然很多国产的软件同样带有数量丰富的滤镜与模板，不过对比之下，用户还是可以发现不同的。

对于照片修复与美化，Cymera同样功能强大。无论是调整眼睛大小、皮肤美白还是去除红眼功能都是手到拈来。这个软件更厉害的功能是能够调整人物表情与增加彩妆设计。照片可以让人物从呆板的严肃脸变成亲切的微笑脸，而且可以在面部加入脸上并没有的各种化妆，让照片从清纯可爱瞬间变成哥特萝莉。至于改变发型等等的功能也是十分神奇，用户不妨体验一番。

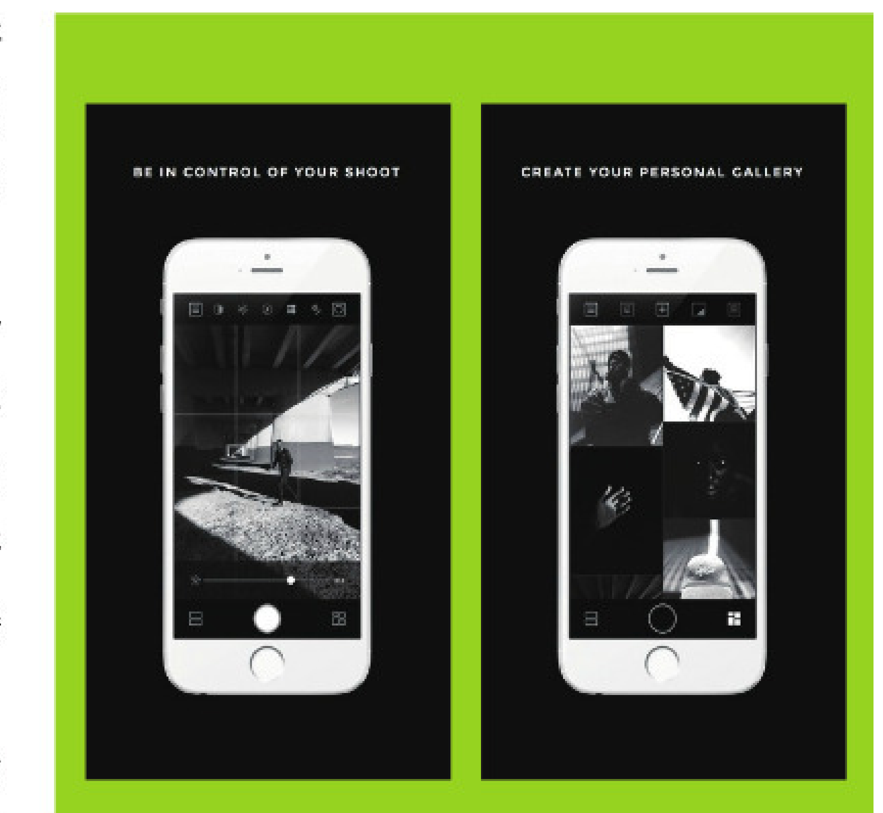
推荐理由：功能多样而强大的照片与图片编辑软件。

Hypocam



下载地址： https://itunes.apple.com/cn/app/id1077991979

与上面那款功能丰富的图像处理软件相比，这个软件的功能就相对单一了一些。这个软件的主要功能就是让图片和照片变成黑白图片，虽然功能简单，但是它的效果却绝不简陋。相信喜欢独特风格图片的朋友一定会喜欢。



这款软件最大的作用就是拍照黑白照片。软件会针对不同的场景与光线强度自动调整最佳显示效果的拍摄环境。对于黑白照片来说，它的优势是不必过多考虑细节的把握，因为只有黑白两色掩盖了部分细节方面的问题，但是如何保证照片的纯净度是一款拍摄软件需要去研究的，这款软件，就非常完美的解决了照片的细节问题，让照片显得更加纯粹。

虽然黑白照片很简单，但是这款软件还是设计了各种风格的滤镜，软件本身就自带7个风格各异的黑白滤镜，在软件的商城当中还有更多的滤镜选项，用户可以自行选择适合自己风格的滤镜。

对于喜欢黑白风格的用户来说，这款软件很好的解决了用户的需求。术业有专攻，相信那些热爱黑白照片、追求纯粹质感的用户会喜欢这样一款软件的。

推荐理由：只为黑白照片而生的照片与图片处理软件。

跑调



下载地址： https://itunes.apple.com/cn/app/id1077265519

很多人都喜欢跑步这项运动，而在进行这项运动的时候，又有不少的朋友选择在跑步的时候听一些自己喜欢的音乐。不知道大家是否遇到过这样的情况，就是你在进行运动的过程中，虽然身体在激烈的运动，但是耳机里面传出的音乐却是十分舒缓的，这种别扭的感觉很容易影响跑步者的心情。而现在，这个问题不用担心了，因为有了跑调。



跑调这款软件有一个非常好的功能，就是将用户的跑动频率与音乐很好的结合到了一起，它能够自动的根据用户跑动的频率选择适合的音乐，并根据用户的运动过程调整音乐播放的速度。这种功能相信能够让很多喜欢跑步的朋友感到惊喜。

这款软件还有另外一个比较独特的设计，就是它在音乐的衔接部分做了一个非常好的尝试。在上一首音乐即将结束的时候，这款软件会自动开始下一首歌，中间的几秒时间会有一种remix的音频混合效果，让两首歌能够无缝衔接，这种做法带给跑步当中的人的体验是非常棒的。另外，跑调在关闭的时候也进行了延迟操作的处理，避免了误触的发生。可以说，它做到了非常多跑步爱好者希望做到的事情。

这款软件可能功能并不像其他音乐播放软件那么丰富，但是对于跑步爱好者而言，这是最适合他们的音乐播放软件之一。如果你也喜欢跑步的话，不妨在跑步的时候体验一下这款软件，也许你会因此更喜欢跑步。

推荐理由：完美契合跑步爱好者的音乐播放软件。

好了，本期的杂七杂八就推荐到这里。各位读者如果发现了什么实用有趣的手机应用，还请大家通过大众软件官方微博和微信跟我交流。说不定你推荐的应用就会出现在下期杂志上哦。小伙伴们行动起来，快来推荐好玩实用的手机应用吧！

三年河东三年河西 卡牌手游的过去和未来

文 | Silvershark Narcissus



2016年3月25日，腾讯UP 2016年度发布会在北京国家会议中心举行。作为腾讯最具代表性的年度游戏发布会之一，每年腾讯都会在这个会场上释放出新的战略信号，比如去年大会的主题就是泛娱乐、原创IP、电子竞技。到了今年，泛娱乐还将继续，电子竞技加大投入。细心的观众会发现，去年还能唱主角的卡牌类手游，已经悄然退出了腾讯一线手游队伍。

进入2016年以来，在前三个月的中国区iOS榜单里，卡牌手游正变得越来越少。在表现枪眼的几十款入榜游戏中，传统卡牌手游只占10%左右。大量的ARPG和MMORPG占据主流。腾讯在年初发布的卡牌手游《战斗吧剑灵》是少数几款在畅销榜上还算坚挺的卡牌游戏，但也没有持续太久的好成绩就出现了下滑。而在国外，COC开发商Supercell的新作《部落冲突：皇室战争》似乎即将成为继承COC的新作，种种迹象预示着卡牌手游更新换代的时代已经来临。曾经风云一时的卡牌类手游真的已经穷途末路了吗？今天让我们简单回顾一番卡牌手游的分类，梳理卡牌手游的发展历程，看看在2016年是否还有卡牌手游的一席之地。

卡牌手游的发迹

卡牌游戏早在桌面游戏时就出现了，一般划分为集换式（如这一类卡牌游戏的鼻祖《万智牌》）或非集换式（如《三国杀》），而现在《炉石传说》也属于集换式卡牌游戏，简称CCG（Collectible card game）或TCG（Trading card game），CCG强调在于收集（Collectible），TCG强调的是交换（Trading）。

《炉石传说》属于卡牌游戏，但为了更明确地区分一般还是将其称为集换式卡牌游戏，而我们平时所说的卡牌手游在没有特别说明的情况下更多的是指在日本市场上兴起、并影响到国内手游的、结合有抽卡系统与RPG成长路线的卡牌游戏，所以我们还是按日式RPG与欧美RPG这样的区分法将之叫做“日式卡牌手游”吧。

卡牌首先得有个抽卡系统，在日本由于实物扭蛋机很流行，所以日本人对于手游上的抽卡系统接受度很高。对于手游里的抽卡系统我们就可看作是一个虚拟的扭蛋机，比如有日本人解释GACHA这个单词时说，它是用来形容扭蛋的时候，小球发出的咔嚓咔嚓的相互撞击的声音。所以日本人管扭蛋叫GACHA GACHA，而在日本手游里的抽卡系统也被叫做GACHA。

日式卡牌手游，本质上就是拥有抽卡系统，并结合了RPG的数值成长模式进行卡牌的角色能力培养，并用来组合以进行战斗的手机游戏，所以卡牌手游其实与RPG关系极为密切，但又不同于传统的有一个有名有姓的主角、随着剧情推进而不断成长的传统日式RPG的模式，只是在卡牌的能力与数值成长的培养方面与传统RPG基本一样，所以很多情况下我们会看到“卡牌RPG”的说法，就是因为两者的确没有十分明显的界限，不好划分类型，但这种说法的重点还是在于“卡牌”二字，有人提出卡牌手游在本质上就是一种多线并行养成的RPG也是有道理的。事实上，现在很多传统的RPG里也有吸纳了卡牌手游的抽卡系统（实际上不止RPG，几乎所有游戏都可以结合这个系统），但不会作

为核心玩法而已。

卡牌手游除了拥有抽卡系统以及类RPG数值成长的卡牌培养机制外，其战斗（除了极早期的卡牌手游是文字描述式或点击即出结果无任何过程的战斗模式外）必然要对应一个核心玩法，所以我们看到了很多“卡牌+X”的说法，这个X一般特指核心的战斗玩法类型，比如《智龙迷城》是“卡牌+三消”，《怪物弹珠》是“卡牌+弹珠”，《锁链战记》是“卡牌+塔防”等，这些战斗都是由我们相对熟悉的玩法规则发展改变而来的，当然也有原创一套独特的战斗系统，比如《乖离性百万亚瑟王》等。

说回国内的卡牌手游，国内的卡牌手游其实也是深受日本卡牌手游影响，从最初纯山寨日本卡牌（如山寨《智龙迷城》的《逆转三国》）到结合页游特色（如《大掌门》《我叫MT》），再到加入自己原创的核心玩法（如《刀塔传奇》）而逐渐发展起来的，因为制作成本与技术门槛相对较低，吸金能力也不错，加之品类繁多，在数量上一度成为手游上的一大品类。

《刀塔传奇》之后再无传奇

在国内市场上（特别是一两年前卡牌繁荣时期），经常能看到卡牌1.0、2.0甚至3.0、4.0的说法，这其实是游戏厂商炒作的概念，大概照搬自WEB1.0、2.0等软件或互联网的常用概念表示升级革新之意，不必太当真。目前卡牌手游的火爆程度大大下降后，类似的说法已经少见了。

厂商这样划分的目的是对卡牌手游升级换代的炒作，突出自己产品玩法的领先地位，印象中比较早搞这种提法的是曾为中清龙图签下《刀塔传奇》的前龙图游戏COO王彦直在回答媒体采访时的回答（不排除是龙图游戏自编自导的问答）。

媒体：现在Dota题材的卡牌游戏也出来了一把了，你觉得都是一个题材为什么《刀塔传奇》取得的成绩却这么好呢？

王彦直：首先《刀塔传奇》是一个迭代了玩法的产品，定义为第三代卡牌。第一代是MT、大掌门，玩法叫全托管、平面战斗，第二代是《武侠Q传》，战斗有一些形象化，第三代就是《刀塔传奇》这样，有一些轻操作，加一些立体化的战斗。

而后在各种游戏媒体上就常见将上面说法里提到的第一代卡牌称为卡牌1.0，第二代卡牌称为卡牌2.0，第三代卡牌称为卡牌3.0等等，直到今年乐动卓越的邢山虎还将不久前发行的《超时空英雄》称为第四代卡牌，但事实上只是一款模仿《锁链战记》“卡牌+塔防”玩法的游戏，并适度引入由《刀塔传奇》首创的满能量后点击释放大招的战斗系统的产品。

实际上，王彦直的说法里提到的第一代与第二代卡牌没有多大区别，因为《武侠Q传》仅仅是将战斗时的人物用3D建模来表现，并横着使用九宫格系统而已，而游族炒作的第三代卡牌《少年三国志》与第一、第二代相比也没有什么大变化，它们的共同的核心玩法都一样，都是“纯自动战斗”，战斗过程中不受玩家控制，实际上从发起战斗指令那一刻系统就已经运算出结果了，玩家看到的战斗过程只是一种延后的演示而已（包括《刀塔传奇》里为了公平起见而设定为不可手控的竞技场战斗模式也一样）。所以在战斗过程中可以支持手动操作改变战斗走势的《刀塔传奇》一般是与其他的纯自动战斗形式的卡牌区别开来，并被叫做“动作卡牌”（龙图游戏的官方叫法）。

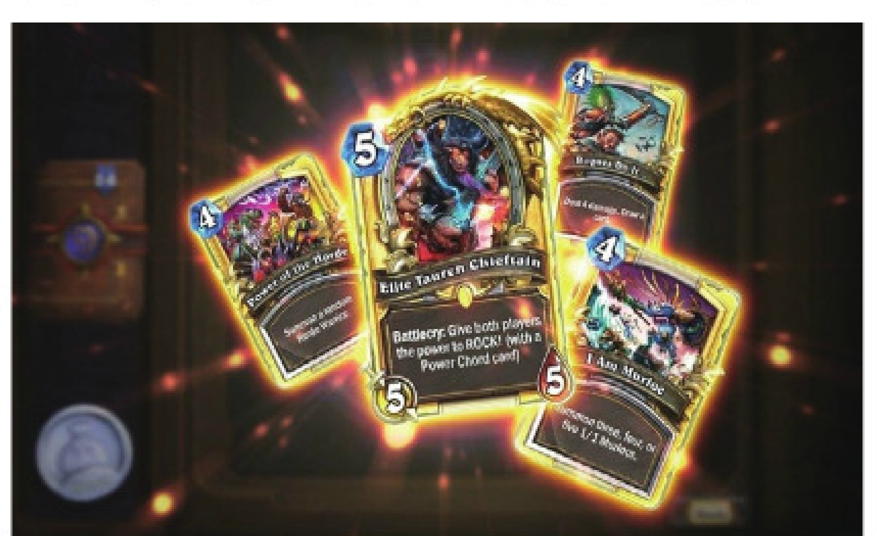
所以在国内的卡牌手游里，有足够影响力的只有两款，一款是《我叫MT》，另一款是《刀塔传奇》，比《我叫MT》更早出现的《大掌门》成绩也不



腾讯每年都在自己的发布会上释放新的战略信号



作为卡牌游戏《战斗吧剑灵》借了腾讯自己的端游IP


《炉石传说》主要付费手段是抽卡与合卡



在电脑游戏没有发展起来之前，TCG更多时候是纸质的桌面游戏



扭蛋抽卡已经深入大多数卡牌游戏之中

错，但没有达到《我叫MT》的影响力，它们的区别只是在具体的UI、阵型、养成系统的差别上，战斗系统方面都属于纯自动战斗，因此只有在谈及这一自动战斗系统的卡牌游戏的细分类型时才会将这两者区别对待，否则一般以《我叫MT》为典型就可以了，如果严格来区分MT-like与大掌门like的话，那么看是上下站位的竖版推图还是左右站位的竖版或横版推图的战斗系统就行，在此不考虑3D化与2D化的区别。

山寨（指玩法类同）这两种自动战斗卡牌手游细分类型的一些产品：

类《我叫MT》：《放开那三国》《航海王强者之路》《圣斗士星矢》《盗墓笔记》等，其他如《热血兄弟》《仙剑奇侠传官方手游》《少年三国志》《秦时明月2》等可以看作是加入适度3D化或伪3D特色的翻版《我叫MT》。

类《大掌门》：骏梦出品的《秦时明月》《霹雳江湖》《武媚娘传奇》《武动乾坤》《忍将》《梦想海贼王》等，《武侠Q传》也是适度3D化改造后的《大掌门》。

卡牌手游在以回合制或ARPG为代表的重度游戏崛起后，其热度已经大大地降低了，但由于技术门槛低，易于换皮复制抄袭，易于套IP，易于在游戏前期依靠洗用户而赚钱，所以产量仍然极大，只是必须有一个足够吸量的强力IP才能保证产品有不错的表现（比如《航海王强者之路》），但也不是绝对的，《琅琊榜》的表现就没达到预期。

除开这种MT-like或大掌门like的卡牌手游外，应该就是被称为刀塔传奇Like的动作卡牌手游了，《刀塔传奇》在创新方面的重要性这里就不再具体展开了，它在各方面的制作水平都相当有水准，由于战斗过程在多数情况下可以手动（竞技场等PVP玩法里不可以）而游戏中的技能十分丰富十分有趣，具有多种控制的技能打断效果（晕、冰冻、石化、沉默、变形、禁锢、放逐、缠绕、嘲讽、击飞、加减能量等）、多种变身效果（分身、镜像、召唤、变身、复制）、多种攻击方式（单攻、群攻、偷袭、后切、召唤攻击、飞行攻击，地下攻击、按血量比例伤害等）以及各种BUFF或DEBUFF的状态，所以大招技能的释放时机十分关键，战术组合更是达到了天文级的数字……

类《刀塔传奇》的产品主要有：《我叫MT2》《航海王：启航》《全民闯天下》《百将行》《星际传奇》等……

因此实际上《刀塔传奇》仍然属于一直被模仿的卡牌手游产品，相对例外的也许就是通过反编译+更换美术的方式制作的《Heroes charge》，在海外上


日本抽扭蛋的文化来源于其国内的柏青哥游戏文化


《我叫MT》是国内早期取得巨大成功的卡牌手游



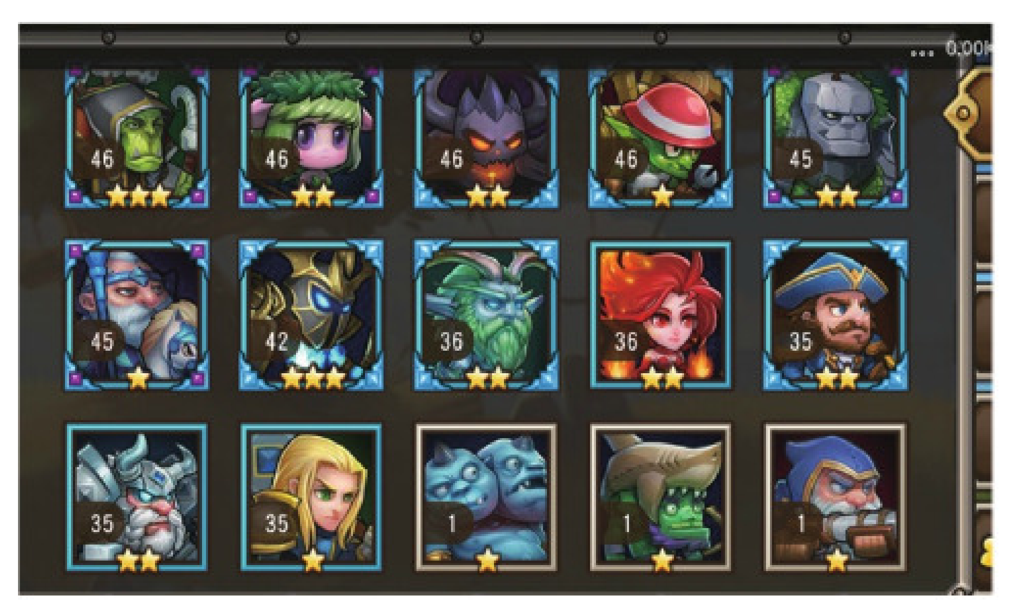
《大掌门》也是很成功的一款卡牌手游



《锁链战记》是个卡牌+塔防游戏，连装备也是卡牌化的



《刀塔传奇》影响力巨大，连《我叫MT2》也学它


《刀塔传奇》奠定了一种新玩法，也奠定了新的卡牌培养方式



《少年三国志》作为卡牌游戏能够火一年得益于运营做得好，而不是游戏做得有新意



“航海王”这样的强IP也学习《刀塔传奇》的玩法做游戏

依靠先发优势抢占市场，然后就是《拳皇98终极之战OL》在吸收《刀塔传奇》特色的基础上进行创新，并靠IP与抱腾讯大腿也取得大成，当然另一款同样有着强力IP并抱大腿但创新程度很弱的刀塔传奇Like的《我叫MT2》也活得很滋润，而另一款抱了网易大腿且同样在《刀塔传奇》基础上做出自己的一些改变的《百将行》就没这么好的表现了，就连《刀塔传奇》的运营公司龙图游戏推出的《星际传奇》等多款产品的表现都与《刀塔传奇》有着天壤之别。

另有一款原创性的卡牌手游也值得一提，那就是2012年出现的《魔卡幻想》，它既具有集换式卡牌的特点，也有日式卡牌的RPG数值成长特点，也有强调策略性进行对战的核心玩法，因此是比较特殊的一种卡牌类型，虽然产品也算比较成功，2013年曾过千万月流水，但类似的产品并不多，总的来看仍然属于冷门小众类型。

在商业化方面，卡牌游戏主要靠抽卡，像《炉石传说》的付费点也主要是抽卡，但日式卡牌手游在抽卡方面可以做很多创新，比如对于高VIP玩家开放“魂匣”等能抽高级卡牌的系统，引入十连抽或百连抽，以及伪随机等数值控制抽卡产出的机制，吸引玩家抽卡。日式卡牌手游还可以进行卡牌的养成，这点与RPG养成类似，如装备、技能、觉醒、情缘搭配等都可以大做文章，虽然挖的坑没有这么深。

皇室战争：卡牌的未来？

2016年第一季度最受关注的卡牌手游当属“皇室战争”。在传统的日式卡牌式微之机，“皇室战争”则显出异军突起之势。在介绍皇室战争之前，还得从《部落冲突》说起。

《部落冲突》（Clash of Clans）是2012上线的一款策略塔防游戏，很多人都没想到这款游戏上线后会如此火爆，甚至引领了整个策略游戏的潮流，玩家则将这种模式俗称为“COC模式”。现在“类COC”已经成为模仿COC玩法的一个游戏分类的叫法。COC虽然出现已过3年了，但仍然一直被模仿，它是在全球范围内各个市场上均取得成功的几乎唯一的一款中重度手游产品，制作公司Supercell后来推出的《海岛奇兵》（Boom Beach）也是在COC的核心玩法基础上进行适度创新的作品，虽然成绩也不错，但并没有超越COC。

国内模仿COC的产品里，相对还活得不错的有《城堡争霸》《陌陌争霸》《君临天下》等，就连老外制作的《星球大战：指挥官》表现都不太行，其他的就不必说了。COC类产品的付费点主要是内购买资源，加速建设升级，但这需要比较高的活跃玩家数量。

COC曾经引起全球范围内的一股山寨风潮，但大部分的山寨作品都不怎么成功，因为要想山寨COC，必须要有过硬的技术团队实力，尤其是能够确保可以实现全球同服的玩法，还得保证有足够的量，在现在来说是更难了，所以事实上山寨这一类型的厂商已经越来越少。

今年3月，《皇室战争》（Clash Royale）的iOS版在全球同步上线，作为Supercell的最新力作，《皇室战争》融合了集换式卡牌、塔防与MOBA的玩法，游戏上线后引起全球热潮，再加上Supercell的影响力，很有可能《皇室战争》将成为一个新的玩法种类，就跟COC一样，开创一个名为CR向的全新玩法的游戏类型。

从《部落冲突》到《皇室战争》，我们可以从同一个公司产品的变迁中看到卡牌手游的变迁轨迹。当传统卡牌变成换皮套IP的主要工具时，新式卡牌正悄然改变自己的模样来到玩家身边。2016年，并不是卡牌游戏“消失”了，而是卡牌游戏中的卡牌已经作为“养成元素”融入到多种游戏类型之中。无论是ARPG还是MMORPG都多少受到了传统卡牌的角色培养系统的影响。而博几率的抽卡系统更是出现在各种类型的游戏之中，从抽道具抽装备到抽人物抽皮肤……GACHA正成为所有游戏的吸钱利器。

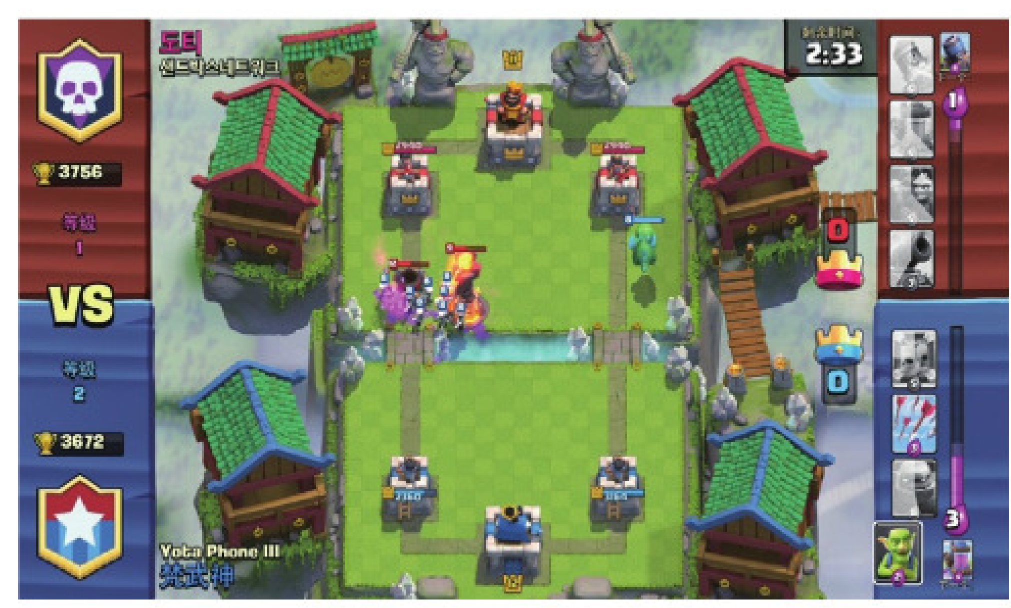
在未来，纯粹卡牌游戏之名将属于更具游戏性的《炉石传说》《SHADOW VERSE》《洛奇：决斗》等作品。几年之后当玩家再提起卡牌游戏时，可能就是以这些游戏为主力了，到那时，卡牌游戏也许就不会再是抽卡无脑游戏的代称了。P



Supercell的《部落冲突》在世界范围内取得巨大成功



《海岛奇兵》是Supercell自己推出的作品，但没有取得COC那么大的成功



“皇室战争”在2016年掀起一阵新浪潮



SHADOWVERSE是日本推出的一款仿“炉石”卡牌手游



《洛奇：决斗》一款韩式TCG

CyberConnect2如何成为FF7复刻工坊?

20 Years CyberConnect2
Polygon Matt Leneo

松山洋刚开始从未想过要踏入游戏业。在上个世纪90年代从大学毕业后，他从事混凝土的制造工作，曾经参与过大阪巨蛋棒球场的建设。数年后，他听说他在大学漫画俱乐部里结识的一个朋友进入了游戏行业，并且正在为其新成立的公司招募人员，这家公司名字就叫作CyberConnect。松山洋同意加入这家公司，不过他当初估计也没想到他能在2001年接管这家公司成为总裁，他接任后做的第一件事就是将公司更名为CyberConnect2（以下简称CC2）。这一方面是标志着公司进入了第二个起步阶段，另一方面是与当时正统领市场的PS2相呼应。正是在松山洋的领导之下，CC2倾力打造出了公司代表作.hack系列，真正打响了自己的名号。

多年以后，CC2又迎来公司历史上另一个重大的转折点，这就是2008年推出的《火影忍者：究极忍者风暴》，虽然CC2这之前也制作过不少火影游戏，但这部“究极忍者风暴”却获得了空前的成功，最终销量超过200万。本来按照一般市场规律而言，一个系列的销量通常呈递减趋势，但“火影”有着世界级的影响力，恰好“终极忍者风暴”又是CC2在PS3上推出的第一部作品，这使整个系列的视觉表现力实现了巨大的飞跃，最终一飞冲天。也正是在这部作品热卖的同时，CC2开始扩展的步伐。2008年以前，CC2主要从事.hack和火影两个系列的开发，这之后，CC2又有幸开发了日本3A级作品《阿修罗之怒》以及授权大作《JOJO奇妙冒险全明星战斗》，不消说，这部作品乘着当年乱斗游戏风靡的热潮又获得了不小的成功。

松山洋本人非常擅长塑造自己的公众形象。他有一位助理，随时携带着他最喜欢的一顶帽子，凡遇拍照场合，他必定戴上这顶帽子（如图），如果没有戴，那他一定是在cos鸣人和乔乔，做着各种搞怪的姿势。他甚至还在一台跑步机上为最新的火影游戏卖力做宣传。这种毫无拘束的外露性格也使他逐渐成为了媒体的宠儿，访约不断。

公司的成功使松山洋忙碌不已，CC2在日本拥有两家办公室，本部在福冈（九州），约有190人，另外有30人在东京办公，说实话并不算近。松山洋每周都要在两地间来回穿梭，一般周一和周二在福冈，周三到周六则呆在东京，毕竟在东京的曝光机会更多，更有利于公司的宣传。此外，松山洋还采取了一项重要举措，分别在两个办公区装上了许多实况摄像头，不要误会，这并不是要监控员工的一举一动，而是为了加强两地之间的通信和交流，因为松山洋开设第二间办公室的目的不是为了另外开发新的项目，而是为了共同的目标协作努力。他总觉得如果两个地方分别开发不同的游戏，那不就成了两家公司了吗。不过在将分部开设到了蒙特利尔之后，不知松山洋是否还会这样想。

在游戏开发的诸多领域间，CC2最擅长的还是视觉画面，因此它一大半的员工都是美工、动画师和电影制片人员。正因为CC2对自身的画面技术非常自信，它才敢于和BNGI合作，为其最新的《究极忍者风暴4》制作了一部试玩版。要知道主机游戏的demo在如今这个年代已经很少见了，因为有数据表明demo版对销量其实弊大于利。但松山洋却认为这是一个机会，它刚好是公司第一款真正意义上的PS4完全作品（不跨PS3），正如“究极忍者风暴”1代在PS3时代初期那样具有开创性的意义。松山洋不仅要让玩家一睹游戏的画面效果，还想让他们亲身感受其中的魅力。松山洋的大胆举动获得了回报，“忍者风暴4”在上市一周内即达成了130万的出货量，这对于日渐式微的日式游戏绝对是个亮眼的成绩。

松山洋所率领的CC2，总能在适当的时机做出最大的成就，这不能不说是一种本事。也正是凭借这种本事，CC2迎来了其事业的顶峰：为SE开发万众瞩目的《最终幻想7复刻版》。不过，正值春风得意的松山洋的野心远不止于此，他豪迈地宣称CC2当前正在同时开发八部作品，其中五个是主机游戏，而打头阵的是一个代号为Project Venom的完全新作，此外当下最热门的VR也是必然要涉足的领域。

2016年2月16日是CC2的二十周年纪念日，这与同样诞辰20周年却被迫关闭的狮子头相比已是幸运得多，但松山洋更关注他的会社能否再走过下一个20年，他并未给公司设立一个特别的目标，比如要达到多少的增长率或多少的员工数量，他只是希望能够继续创造出在视觉上让全世界玩家感到惊艳震撼的作品。有意思的是，曾有人请求他给公司改名，毕竟CC2这名字是PS2时代的产物，但松山洋这次倒是很稳重没有贸然行事，但他同样没有把话说死：“要是有人接过我的总裁职位，他们就可以改名。”（译：无声畅游）

未来升级版主机会趋于一致吗？

In Theory：Will future consoles share identical tech specs?

Eurogamer Richard Leadbetter

仅仅过了不到一个月的时间，PS4.5/4K又有了新的代号PS Neo，但人们的疑问一如既往：为什么要在这个时候推出PS4升级版，即将在明年3月推出NX的任天堂对此有何对策，而微软究竟又会做出何种反应呢？而在家用三巨头之外，我们都不要忘记另一个真正的赢家AMD，毕竟三家主机全都采用的是AMD的CPU和GPU部件。那么问题又来了，我们最后会看到三个几乎一模一样的主机么？这是坏事么？

在当前主机市场大势初定的局面下，任天堂、微软当然还有索尼自己都在仔细审视PS4究竟成功在何处，其中有一点是毫无疑问的，即PS4在核心技术方面所具有的优势。有调查数据表明，“更出色的分辨率（Better Resolution）”是很多消费者优先选购PS4的首要因素。说实话，这一结果着实让人有些意外，因为开发者如今在淡化PS4和XB1之间的画面差别方面已做得很出色，900p在大部分时候看起来与1080p几无区别，普通人很难留意到视觉效果上某些细微的缩水之处。此外，锁30帧的做法也进一步平衡了两台主机的视觉表现差异。不过，有一款没有锁帧的作品却让我们有机会一窥两部主机的细致差别。

通过对《杀手》（Hitman）这部刚面世的3A大作的测试，PS4在主要依赖GPU的区域有着30%的提升，而XB1在处理考验CPU的NPC聚集场景时有着10%的优势，虽然只是针对一款游戏的测试，但已经能够说明两部机器的相对优势和弱点：XB1的CPU更快，而PS4的GPU更强，那么在画面上占优主机自然更受青睐。

让我们回到PS Neo的硬件规格上来，虽然还不是百分之百确定，但GPU应该是AMD即将推出的“Polaris 10”没跑（14nm FinFET制程，36CU）。在Vega架构曝光之前，这基本上是AMD能拿出手的最强武器。什么，Polaris 11？那是针对笔记本市场的小型化GPU，其定位比10要低。

CPU方面的改进就有些不够看了。AMD即将推出的新一代Zen内核CPU主要针对服务器市场，当前没有任何迹象表明Zen存在有低端版本，那么唯一适合用于游戏主机的x86架构CPU就只剩下PS4已在使用的Jaguar CPU。这对微软可不是好事，因为本世代主机集体转向x86架构导致其半代升级产品无法采用其他厂商的更强产品。除了AMD之外，只有Intel可以生产x86处理器。如果要转而采用支持Nvidia Soc的ARM处理器，恐怕会产生更多的麻烦。除非微软投入巨资请AMD专门定制硬件配件，或是转回CPU和GPU分别采用不同品牌的老路（都不太可能），否则就只能采取与Neo相似的硬件规格，要么干脆再等个几年有更高级的硬件面世再说（也不太可能）。

推动索尼和微软升级主机的动力正是14nm FinFET生产工艺的普及，其晶体管密度比PS4和XB1原有的28纳米芯片提升了一倍。CPU频率有望达到2.1GHz（PS4为1.6GHz），GPU速度则从800MHz提升到911MHz，虽然提升幅度还没有CPU大，但因为采用了全新的制程技术而迈进了一大步。

如果这种升级战略取得了商业上的成功，主机行业也许会就此告别每隔六七年更新换代一次的节奏，而是随着硬件工艺水平的每一次提升逐步升级，例如在10nm普及的时候再小幅提升一次，到7nm普及（一个关键节点）的时候再全面强化一次。即使将这些配件不可避免的生产延期和等待其价格下降到合理程度所需的时间等因素考虑在内，新的主机更新频率有望在三到四年间。

最后还要回到之前提出的那个问题上来：三家硬件规格趋于一致真的是坏事吗？不一定，起码这对开这发者来说更容易了，并会逼着三巨头在别的地方（比如服务和软件方面）多下功夫，才能使自己的主机真正显得与众不同，从而脱颖而出。这一点对任天堂尤为重要，如果老任采用与索尼类似的部件（即使是Polaris 11，那也轻松胜过原版PS4），对于老任主机性能低下的批评将不复存在。在硬件接近持平的基础上，再加上任天堂惯于摆弄各种概念，这就是我们如此期待任天堂主机的原因。而对于微软，我们的好奇大于期待：如果它也推出了与Neo类似的升级版硬件，那么它究竟会采取怎样的非常措施来挑战PS4业已建立的霸权呢？（译：无声畅游）P



国内游戏公司的大客厅战略

西赛罗

斧子主机和腾讯刀锋能成功吗？我觉得很难。

这个月有两款瞄准国内客厅的硬件产品公布：一个是战斧F1主机（以下简称斧子），一款搭载着安卓系统，用育碧的横版“刺客信条”和光荣游戏为主打，以传统家用机用户为目标的游戏主机；还有一款是腾讯的刀锋主机，使用Windows10系统，硬件分成几个档次，支持着腾讯自家如《怪物猎人OL》等端游的Windows盒子。这是自2014年众多盒子厂商发力安卓盒子后，我国公司进军大电视游戏的另一个尝试。

这两个设备是竞争对手？当然不是，虽然都是插在电视上，但二者的软件和目标受众都截然不同。斧子主机的目标群体是传统的主机游戏用户，虽然斧子用的安卓系统，但它一直诚惶诚恐的和那些移植大量安卓手游的盒子们划清界限：“至少我们选的都是货真价实的主机游戏。”在发布会上主打的也是来自于光荣和育碧的游戏。至于腾讯的刀锋，虽然它的操作系统是Windows10，但核心却是腾讯自家的游戏盒子——TGP，同样用手柄操作，主打的也是腾讯旗下那些适合用手柄操作的网游——如《极品飞车Online》《NBA 2K Online》《英雄联盟》之类，分明就是要用腾讯庞大的网游用户吸粉。刀锋本身也分为三档，光CPU就包括i3、i5和i7。可见，虽然腾讯的硬件条件要胜过斧子，但是腾讯并没有进入传统游戏主机领域的意思，只是想依靠自己的软件平台推出Windows盒子而已。

这两个设备能成功吗？我觉得很难。

首先从情报较多的斧子说起，斧子虽说是非多，但是其眼光和布局已经超过前辈太多。这次的斧子主机拉来了育碧和光荣作为第三方，引进了《刺客信条编年史》和《三国无双》，也引入了稻船敬二的Might No.9，就连稻船的《红烬》失败后，也由斧子进行投资。但是这些就一定能让斧子成功吗？我认为是否定的。

第一点，从历史上看，成功的游戏主机都会有一个第一方。哪怕是索尼、微软这样起步时比较弱势的主机商，自家都有一大堆作品。但看斧子，虽然拉出一个76部作品的名单，但自家开发的，恐怕是零。

第二点，就是斧子的性能实在是不行。虽然他拉来了光荣和育碧两条大腿，但是被机能拖了大腿。《刺客信条》拿下的只是横版的《编年史》系列，《真三国无双7》不仅画面缩水，AI的攻击欲望也大幅降低。斧子的性能尚且不如上世代的Xbox360和PS3，又怎么去吸引那些持币待购PS4.5的玩家呢？

第三点，国内的生态圈。国内IT圈向来以炒作概念出名，这次的斧子主机，就是由乐视投资，蓝港的人主力操刀。蓝港CEO王峰老部下暴风的冯鑫，就以VR概念大肆圈钱，虽然企业本身利润不高，甚至亏损，但仍以高科技概念和VR概念连连得手，股价飙升4300%，接连收购稻草熊影业、立动科技和甘普科技三家公司，进军影视、游戏、海外三大业务。虽然暴风产品本身并没有那么成功，但是只要炒作得当依然可以给投资人不菲的利润。现在斧子所谓的大投入，只是准备丢进水里砸水花的石头而已。

至于腾讯的刀锋，则可以理解为大户人家的新玩具。刀锋由腾讯、海尔和英特尔联合开发，一个家电商一个PC硬件商与一个软件商联合推出的硬件平台。现在这个平台较为模糊，只知道它在游戏方面以腾讯的游戏做底，并支持VR，三强联手，共同要做家电化的电脑。这台设备必然会支持视频等其他家电，但是能做到何种地步就要等到七月的正式发表会了。笔者对于这台设备的前景也不看好，对于视频用户来说，他们有更为廉价的选择；对于游戏用户来说，腾讯提供的都是PC可以玩到的网游，既然能在PC完美运行，何必又要拿着手柄去和其他玩家同台竞技呢？

目前在我国，客厅级别智能设备的战争才刚刚打响，之前各领风骚的主要是走各种视频服务的安卓盒子，但是它们在政策收紧后纷纷偃旗息鼓。现在的斧子主机和腾讯刀锋算是大公司的第二次进军，但无论是拼概念还是以拓宽新领域为目标，在目前的市场环境下都不客观。P





我就是要在潜行游戏里才要玩无双

冷鱻鱼

我就不信你潜入失败时从没拿霰弹枪发泄过怒火

路边昏暗的街灯打在柯宾豪宅的外墙上，慵懒的警卫三三两两的闲聊着。守卫豪宅的雇佣兵皆是常年直面生死的精英，虽然表面上漫不经心，眼睛余光却不断的掠过房子周围那些阴暗的角落处——事实上山姆正藏身于离他们不到10米远的雕像阴影里而那两个互相吹牛中的警卫却浑然不知。眼睛-准心-敌人后脑勺，三点一线的瞄准山姆已经重复过上万次，先一枪解决远处那个面向这边的，此时近处背对自己的敌人肯定会被惊动，由于无法预测他惊愕时的动作，有经验的特工会选择冲上去近身放倒第二个警卫，山姆也是如此计划的。手臂放松瞄准，身体却像弓弦一样紧绷，屏气！开枪！而后瞬间便从阴影下冲向敌人！踢腿、扼喉，干净利落一记手刀击晕了守卫——然后被千里之外的敌人看见并拉响了警报，“阿西吧，我的魅影评分啊！这特么警卫眼睛是望远镜吗这么远都能看到？”最后从裆部掏出武器突突了所有冲过来的人。

如果你愿意，上文中的山姆·费雪可以替换成任何一个潜行类游戏的主角，只要再改一下攻击敌人的招式就行了，比如说改成艾吉奥用飞刀与袖剑，或是杰森的麻醉枪与他强劲的机械臂重击。然而不论是谁，结局却都是注定：主动载入检查点或者被敌人送回检查点，什么，你说干掉敌人然后通关？不不不，一个有理想有追求的潜入游戏玩家追求的是全程无声通关，被人揪出来一顿暴打可不是一个特工（刺客）应有的风度，那可是影响最后得分的！

目前市场上不乏质量上乘的精品潜入类游戏，老牌的《刺客信条》与《细胞分裂》，未来科技感十足的《人类革命》系列，甚至前不久刚发售的《神秘海域4：盗贼末路》也大大强化了游戏其中的潜入元素——终于不用再去死磕那些惨烈难度下的重甲兵了！

对于一个喜爱潜入、暗杀游戏的玩家来说，在一个叙事性的动作冒险游戏里能玩到潜入部分令人十分愉悦，第一次有了想玩的冒险类游戏，有了能够潜行杀敌的能力。两件快乐事情重合在一起，又给我带来更多的快乐。得到的，本该是像梦幻一般幸福的时间……但是，为什么呢？为什么我在千里之外稍微露个头敌人就马上一梭子子弹扫过来！但只要进了草丛里不乱动，哪怕是半个身子在外面晃来晃去探头探脑1米之外的敌人都视而不见。这样就算了，但你看边上我的那个哥哥，他从你面前跑过去了诶！他从你头上爬过去了！喂喂喂他都踢到你脸了啊！他都在你身边绕一圈跑回来了！他都……哎呀我去！怎么说着说着我就掉到虚空里去了？

这样的惨烈体验不禁让我回想起了当初在《细胞分裂》里追求魅影风格完美通关时所受的折磨，一遍又一遍的尝试，一遍又一遍的重开，一个小失误都会吸引到一票的敌人，导致任务失败。但我手里可没有山姆大叔那一堆高科技，更没有可以透视一切的鹰眼啊，爬着爬着突然背后就冒个人出来吼一嗓子，再加上“神海”中诡异的警卫警觉判定，强行完美潜行通过简直是在自讨苦吃！既然不管是完美潜行还是大杀四方都能通关，这游戏又没对潜行行为足够的奖励，那我为什么不拿上大杀器打它个稀巴烂呢？突出一个爽字！





什么完美潜行，都见鬼去吧！要知道那些经典的潜行游戏中，驱动你进行下去的是完成任务的成就感，但热衷于潜行游戏的玩家都明白：这游戏最快乐的时候，莫过于拿到完美潜行通关奖励的最高级武器后，回过头来向折磨过你的敌人们发泄心中的怒火！对吧！

头条新闻

NVIDIA发布新一代GPU，推动游戏体验再次飞跃

■本刊记者 Monitor

2016年5月7日，NVIDIA发布了基于全新Pascal架构的游戏GPU——NVIDIA GeForce GTX 1080，其虚拟现实（VR）性能高达GeForce GTX TITAN X的2倍。与上一代的Maxwell架构相比，Pascal在性能、显存带宽以及节能性等方面均实现了巨大的飞跃。它所具备的开创性图形特性与技术使个人电脑成为畅玩高端游戏和畅享虚拟现实体验的顶级平台。

NVIDIA个人电脑事业部高级副总裁Jeff Fisher表示：“个人电脑是世界上最受玩家青睐的游戏平台，我们全新的Pascal GPU架构将把这一平台推向新的高度。GeForce GTX 1080是我们首款基于Pascal架构的游戏GPU，可大幅提升性能与节能性，能够带来令人难以置信的游戏逼真度和身临其境的虚拟现实体验。它是史上性能最强的游戏GPU，也是我们最卓越的一款产品。”



NVIDIA GeForce GTX 1080

Pascal架构经过优化，可实现极高的每瓦特性能，GeForce GTX 1080的性能功耗比高达Maxwell架构产品的3倍。16纳米FinFET工艺让GPU可以使用更小、更快、更密集的晶体管，可以让晶体管数量、频率和性能都大幅提升的同时控制芯片体积与能耗，GeForce GTX 1080拥有高达72亿个晶体管，频率达到1700MHz以上，同时带有GPU Boost 3超频功能，而功耗却仅为180瓦特。基于Pascal架构的GPU率先采用8GB美光GDDR5X显存，256位显存位宽可实现10Gb/s的数据传输率，从而使有效显存带宽比普通GDDR5显存高1.7倍。

Pascal架构提供了全新的VRWorks Graphics、VRWorks Audio以及针对虚拟现实的NVIDIA PhysX技术。新的游戏捕捉工具Ansel则让游戏玩家能够更好地保留和处理自己的游戏画面，进行分享。

NVIDIA GeForce GTX 1080“Founders Edition”将于5月27日上市，售价699美元（约合4574元人民币）。合作伙伴设计的非公版显卡因地区而异，预计起价为599美元（约合3920元人民币）。NVIDIA GeForce GTX 1070“Founders Edition”将于6月10日上市，售价449美元（约合2938元人民币）。合作伙伴设计的非公版显卡预计起价为379美元（约合2480元人民币）。P

不忘匠心，技嘉举办三十周年庆典

技嘉自1986创立以来，始终保持着匠心品质的初衷，不断发展壮大，成就了技嘉三十载峥嵘岁月，市场份额遥遥领先，



技嘉科技通路暨主板事业群、全球副总经理高瀚宇（左二）等嘉宾展示最新技嘉主板

并在业内长期占据主导地位。2016年5月18日，技嘉“匠人之心、技艺非凡”三十周年庆典暨新品发布会在北京举行。

技嘉科技通路暨主板事业群、全球副总经理高瀚宇回顾了公司30年发展历程以及所取得的辉煌成就，也向所有为公司发展做出巨大贡献的技嘉人表达了由衷的感谢，并与到场嘉宾分享了技嘉工匠精神的初心。2006年超耐久全固态电容主板问世以来，技嘉就始终坚持“高品质主板采用高品质用料”的最高产品准则，技嘉主板在全球首推四年质保服务。从全固态电容到低电阻晶体管、亚铁盐芯电感、2盎司铜设计、防潮湿PCB板子、抗突波防护芯片及专利双BIOS、两倍铜电路板、铁素体电感等等。技嘉不断超越自身，凭借优秀的产品设计，严格的品质把控以及完善的客户服务，在全球主板市场始终保持着稳健的品牌形象及良好的产品口碑。作为技嘉战略合作伙伴的英特尔在发言中表达了美好祝愿以及对技嘉科技未来的憧憬，期待双方有更深层紧密的合作，从而打造出更多令人激动的科技产品。

技嘉Demo区展示了超耐久系列、Gaming G1系列游戏主

头条新闻

全面进化，荣耀V8上市

■本刊记者 魔之左手

2016年5月10日，荣耀2016年首部旗舰荣耀V8发布，它拥有双镜头、长续航、2K屏，拍照、续航、性能等全新进化使其成为荣耀旗舰机的新标杆。荣耀V8是荣耀V系列手机的首款，有4GB+64GB全网通版，4GB+32GB全网通版，4GB+32GB运营商版三款；其中4GB+64GB全网通版有香槟金、玫瑰金、陶瓷白、典雅灰4种颜色；4GB+32GB全网通版和4GB+32GB运营商版，有铂光金、冰河银2种颜色。



荣耀总裁赵明发布荣耀V8

荣耀V8配备5.7英寸2.5D弧面玻璃屏幕，其中4GB+64GB全网通版采用2K屏，其他型号则为全高清屏。它拥有双1200万像素平行镜头和800万像素前置摄像头；采用16纳米制程的麒麟950系列芯片和4GB双通道内存；搭载基于Android 6.0的EMUI 4.1系统，以智电4.0软硬件功耗优化技术配合3500mAh大容量电池。另外荣耀V8还提供了3D动态全景拍照、护眼模式、超级省电模式、影院模式、VR包装盒、高效通信管家、GPU智核等“黑科技”。

荣耀还同步发布了荣耀畅玩手环A1、引擎耳机2代，荣耀畅玩手环A1采用IP57生活防水设计，拥有两种材质8种颜色的腕带，加入了独特的紫外线检测功能，让使用者在户外活动时做好应对措施。

荣耀V8的4GB+64GB全网通版售价2799元，4GB+32GB全网通版售价2499元，4GB+32GB运营商版售价2299元。荣耀畅玩手环A1标准版99元，真皮版199元；荣耀引擎耳机2代售价129元。

板，以及技嘉Brix微型电脑。技嘉还联合Intel、NVIDIA为专业设计领域量身定制了基于QUADRO解决方案的专业设计师PC，并提出了全面支持VR的硬件计划。

技嘉新一代高端电竞品牌AORUS X系列电竞笔记本，以及技嘉P系列游戏本主打“高规电竞，轻薄智选”除了在效能规格上完全满足专业玩家之外，轻薄设计让使用者感受到移动的便利性。AORUS X5内置双GTX965M显卡或旗舰GTX980M显卡版本，性能上甚至可以匹敌性能级桌面平台。高性价比的用户，技嘉P系列有从14～17.3英寸，搭配不同性能独显的版本，可换式光驱/硬盘这样的先锋设计，以及带有可编程、并且出色手感的键盘，都能带给用户更好的使用体验。

紫光添新军，新华三成立

5月6日，以“打造世界一流高科技企业集团”为目标的清华紫光集团旗下又添一支“重兵劲旅”——新华三集团（简称新华三）在北京正式宣告成立。它将进一步改变当前IT产业格局，在中国乃至全球新经济发展过程中发挥重要力量。

新华三由杭州华三通信技术有限公司（简称华三通信）和紫光华山科技有限公司（HPE在中国的服务器、存储和技术服务业务）组成，由紫光集团下属上市公司紫光股份控股51%，Hewlett Packard Enterprise占股49%。新华三通过实行双品牌战略，为遍及全球的客户提供新IT解决方案和服务。它拥有H3C品牌全系列网络、服务器、存储、安全、超融合系统和IT管理系统等产品，能够提供大互联、大安全、云计算、大数据和IT咨询服务在内的一站式、全方位IT解决方案。同时，新华三也是HPE品牌服务器、存储产品和技术服务在中国的独家提供商。

新华三在SDN/NFV、云计算等新技术领域处于领先地位，是紫光集团‘从芯到云’发展战略的重要一环，能帮助紫光更好地推动全球战略布局，成为位居世界前列的高科技产业集团。”紫光集团有限公司董事长赵伟国表示，“新华三也将受益于紫光多元资源、资金实力与科研优势，更好地构筑自身在全球IT产业的领军地位。”

新华三总部分别位于北京和杭州，在全国39个城市设有分



新华三集团总裁兼首席执行官于英涛致辞

头条新闻

雷神“小钢炮ST”上市

■本刊记者 Monitor

2016年5月12日，以“青春·不辜负这一炮”为主题的雷神科技“小钢炮ST上市体验会”在北京77文创园举行，雷神科技创始人&产品总监李艳兵、联合创始人&营销总监邢伟绅向在场的嘉宾朋友介绍了“小钢炮ST”的研发初心以及强悍的产品属性。CEO路凯林、天猫、英特尔、英伟达、蓝天等合作伙伴的大咖受邀登台并共同启动了“小钢炮ST”的上市进程。另外现场还展示了雷神自主研发的即将发布的VR虚拟现实眼镜模型，引发了现场嘉宾的强烈关注。



雷神CEO路凯林（左三）与合作伙伴共同宣布小钢炮ST上市

“小钢炮ST”外壳由1mm厚5052铝合金冲压成极致棱酷的个性线条，经阳极氧化工艺表面镀膜与喷砂处理；将GeForce GTX965M独显与酷睿i7-6700HQ融入14英寸的小巧机身；8GB内存、128G固态硬盘+500GB 7200转机械硬盘的配置让它轻松应付各种计算和存储需求；双风扇双铜管散热系统让它在高负荷状态下也能轻松稳定运行；在这样的高配置下，其机身仍保持轻薄，总重仅为1.98kg。



“小钢炮ST”高配版本首发价为6999元。随着小钢炮ST的推出，雷神笔记本全线覆盖了17.3、15.6、14.1英寸三大主流游戏笔记本尺寸。雷神科技正在通过自己的努力飞速赢得业界的认同和游戏玩家们的喜爱。P

支机构。以技术及业务创新为公司战略的新华三，研发人员比例超过40%，累计申请专利超过6500件。2015年新华三销售收入超过200亿人民币。

希捷万转海量硬盘助力曙光全新服务器

5月13日，希捷科技与中科曙光在北京召开联合发布会，



希捷全球副总裁暨亚太和中国区总裁孙丹女士发表演讲

宣布将其希捷最新的高性能企业级3.5英寸4TB海量盘配备在曙光的数据中心融合服务器TC4600T中，进一步满足客户对容量和性能的双重需求。

希捷全球副总裁暨亚太和中国区总裁孙丹女士表示：“随着计算机性能的快速提升以及互联网技术的迅猛发展，对象存储以及超融合存储愈加成熟，这对高效存储和管理海量数据提出了新的挑战。希捷和曙光一直关注客户在这些领域的需求，并致力于提供最佳的解决方案帮助用户有效利用他们的数据，实现最大价值。很高兴新的希捷高性能的3.5寸企业级存储解决方案帮助曙光实现了这一目标，满足了各种工作负载所需的容量和性能的需求。”

希捷4TB高性能3.5寸企业级硬盘是目前市场上高转速性能产品中最高容量的存储解决方案，可全天候运转，以高性价比提供了出色的数据传输性能，进一步提升了数据提取和分析能力，将流化数据的速率提升至每秒300MB，非常适用于高性能计算、大数据分析以及横向扩展应用的环境，充分满足了教育、科研、云计算、政府等关键用户需求应用。该硬盘使用新一代12Gb/s SAS接口，为客户提供了升级扩展能力，同时拥有200万小时的平均故障间隔时间（MTBF）、每年750TB的工作负载率以及5年的有限质保，超强可靠性使其可在恶劣的环境

头条新闻

斧子科技发布家庭互联网娱乐游戏机

■本刊记者 Monitor

2016年5月10日，斧子科技“战斧F1”发布会在北京召开，正式发布第一台家庭互联网娱乐游戏机“战斧F1”。它采用NVIDIA Tegra K1处理器，搭配4GB内存、32GB eMMC存储，支持无线和有线网络连接、蓝牙、USB 3.0接口。它使用基于Android研发的FUZE OS，以游戏为核心，结合视频、直播、社交功能，未来可能加入卡拉OK等其他娱乐功能。



斧子CEO王峰展示战斧F1游戏主机



“战斧F1”支持硬盘扩展，可通过USB安装第三方应用，分为畅玩版和菁英版两个型号，菁英版机身为航空铝合金材质，额外搭载500GB硬盘并支持手柄无线充电。战斧F1预计6月初正式发货，畅玩版售价899元，菁英版售价1499元。

战斧手柄有邃空黑、烈焰红、珠光白、宝石蓝4种款式，集成无线充电功能，内置4个震动马达，售价199元。每台“战斧F1”最多连接4个手柄，支持多人对战。此外，发布会上公布了战斧VR，工程版售价1100元。

目前“战斧F1”已签约76款主机大作，其中包括《真三国无双7猛将传完全版》《刺客信条编年史》《无敌9号》等多款国际3A级大作。目前“战斧F1”的游戏内容合作方超过200家，除光荣特库摩（Koei Tecmo）、育碧（Ubisoft）、SNK Playmore、深银（Deep Silver）、CODEMASTERS等国际知名游戏大厂外，还包括Witch Beam、Rimlight studios、Edelweiss等独立游戏工作室。同时斧子科技联合蓝港互动、极客帮创投成立国产主机及VR产业基金，投入2亿人民币扶持优秀的国内主机游戏制作团队。目前万岁游戏、美格方互动等多个团队已获得投资，其作品将陆续登陆“战斧F1”。

斧子科技与乐视合作，成为乐视MFL（Made For LeEco）战略中智能家居生态圈计划首个硬件合作伙伴，乐视将在内容共享、营销资源、生态O2O平台、云服务等方面与斧子科技开展全方位深度合作。斧子科技还与熊猫TV直播平台达成深度合作，玩家既能通过“战斧F1”观看直播、参与互动，更可以通过“一键直播”功能，在不掉帧数的情况下边玩边录，并在熊猫TV上直播。P

中提供很好的性能。与传统的近线硬盘相比，该硬盘在连续数据传输速率、随机读写性能方面均实现了提升，优化了速度和企业级的可靠性。

家庭智慧互联全新时代，小依休服务平台2.0正式发布

5月5日，安赛捷中国在北京召开“回归”主题发布会，推出小依休亲情管家2.0版。它通过家庭成员之间私密的亲情交互板块、家庭成员间的保护板块，以及致力于带给老年人健康晚年的“大养生”栏目，为家庭打造一个掌上的互联网·家。用户下载小依休APP即可体验小依休亲情管家的贴心服务。

“今天，加速度的城市化进程已将原有的四世同堂、亲友比邻而居的紧密状态被打破。年轻人异地寻求发展，老人独守故土，大家族天各一方，唯一维系家族成员联系的似乎只有



安赛捷中国董事长袁炜栋介绍小依休服务平台2.0

头条新闻

暴风推出VR电视，40英寸999元重塑市场

■本刊记者 Monitor

2016年5月4日，暴风TV在北京召开了以“VR＋TV”为主题的新品发布会，推出暴风超体电视2——VR电视X战警版（含43/50/55英寸），带来了前所未有的720°全景观影体验；另外以40英寸千元电视——40X战警版推动传统3X英寸电视市场向大尺寸转换；暴风TV全面升级的VIP影视会员，建立影视、VR资源“一网打尽”式的优质内容服务，率先布局VR全产业链，拥有VR计算平台、VR内容、VR头显、VR摄像，以及拥有20000个以上高清资源的VR内容库。

暴风TV CEO刘耀平介绍产品

暴风超体电视2 VR电视X战警版电视延续暴风TV特有玫瑰金设计和纤薄金属机身，仍采用分体可升级设计，简单插拔更换主机板即可实现硬件升级，实现低成本换代。它内置1.8GHz CPU和8核GPU，搭配高速的大存储和从云端到客户端的音视频及方位编解码技术，让性能要求极高的大屏VR全景成为可能。暴风VR电视采用进口LG/Innolux 4K屏搭配10bit面板带来10.7亿色彩表现，暴风专利“左眼画质引擎”再升级，搭配第四代画质增强引擎（ACM Gen-4）、15项画质提升技术以及新super-scaler算法，可对网络视频实时计算、进行像素级优化，通过帧率补全和差值提升，可将包括VR全景在内的视频画质清晰度提升约30%。



暴风VR电视基于VR计算平台，搭载VR-TVOS系统，实现跨平台、多终端分布式计算。定制UI简单易用，支持TV版内容和VR全景版内容快速轻松呈现，不仅可通过风迷App或VR遥控器，实现“VR720°全景方位切换”，还首次将TV和VR头显互联互通，实现“大屏全景，头显沉浸，一键切换”。它搭载含3D声音方位信息的全景内容，通过虚拟3D全息互动声相处理技术，密封倒相式大音腔全频音响，配合回音壁专利技术，可营造更沉浸、更真实的影音感受，呈现剧场立体声以及VR全景声。

暴风超体电视40 X战警版是一款配置、性能、外观设计远超同价位产品的40英寸互联网电视，意图全面消灭32～37英寸电视，为用户打造更好的客厅互联网入口平台。它拥有暴风TV提供的丰富内容服务、采用1080P全高清屏幕以及“左眼引擎”、玫瑰金金属超薄外壳等特色设计。P

春节、清明等重大节日。小依休尝试帮助我们和家人重新建立一种更紧密的联系。”安赛捷中国董事长袁炜栋谈到亲情管家的初衷时说。小依休亲情管家呈现给用户的看似只是一个简单APP，但是它背后却是一个庞大的体系——服务平台自建（在南昌，小依休拥有6000平方米的服务中心）、线下实体服务资源对接、智能应用研发以及即将配套的智能硬件。小依休服务平台正在搭建一个家庭服务的生态圈。

小依休亲友记是为家人打造的专属空间，家人可以随时随地通过图片、文字、语音、视频的组合发布自己的日常状态，并用语音、文字的形式进行评论，当然也可以转发、点赞。亲友记可以使用各种组合信息，一次性发送百张照片，并提供了按照时间查找内容的功能。小依休还提供双向提醒功能、交互动态记录功能等。

小依休的VIP防护功能能够在紧急情况下隔空帮助父母，提供了紧急救助、电子围栏、环境甄别等安全服务功能，为老人提供一个便捷、安全的防护体系。小依休2.0的紧急救助已经覆盖到全国94个城市的120急救资源，同时小依休的VIP用户，还能享受1000元院前急救服务费和最高40万的生命综合意外险。未来小依休服务平台将连通包括智能手环、智能手表以及智能家居，结合健康监测设备、家庭传感器和相应的软件追踪家人健康数据，及时了解老人身体状况，构建高效的家庭日程事务的管理系统，提升家居安全性、便利性、舒适性。

头条新闻

让“信息找人”，阿里打造移动信息服务矩阵

■本刊记者 Monitor

2016年4月28日，阿里巴巴移动事业群在京召开战略发布会，阿里移动事业群总裁俞永福指出，随着移动互联网深度普及，互联网产品正在经历一轮从“人找信息”向“信息找人”的升级过程。基于此，UC浏览器将全面升级，利用阿里大数据优势，打造千人千面的新媒体平台。

此外，UC还推出了赋能媒体计划，推动内容提供商向内容服务商转变，让媒体像天猫品牌商家一样拥有自己的“内容店铺”，形成良性、可持续发展的媒体新生态。同时正式发布阿里汇川移动广告平台，打通UC浏览器、神马搜索、PP助手等多个阿里旗下移动产品，为广告主提供移动精准营销服务。



阿里移动事业群总裁俞永福致辞

“未来五年，互联网产品必须从‘人找信息’到‘信息找人’升级”，俞永福指出，当下人与信息连接方式正在经历重构。互联网出现之前，信息很少，获取信息的途径少，用户要自己去找信息，是“人找信息”的模式；移动互联网出现之后，信息爆炸，理想的模式应该转变为“信息找人”。俞永福指出，UC将沿着手机淘宝的变革路径升级UC浏览器，在供给侧主打“万能的UC”，不断提升内容的丰富度和高质量，同时在消费侧发力“懂你的UC”，用阿里大数据优势进行个性化内容推荐，最终实现UC的信息服务“既多又准”的用户口碑。

阿里移动事业群UC总裁何小鹏还指出，UC后续还会加紧建设数据参谋、社群运营等工具平台，让媒体更高效、便捷地经营自己的“内容店铺”，甚至推动用户参与媒体的内容创造。UC已经与新浪、第一财经、网易、爱卡汽车、时尚集团达成内容合作，著名明星高晓松、黄磊，知名财经作家吴晓波也先后入驻。P

网件高速路由配合Arlo摄像头，推动消费者告别蜗速时代

5月17日，网件在京召开主题为“再见，蜗速时代！更新换代，势在必行！”的媒体沟通会，展示了近年来网件在高端路由器市场的发展。随着大量智能移动平台甚至智能家居进入家庭，在国际市场上，目前AC1600（1600MB/s及更高等效无线网速）路由器已经进入了市场主流。内地市场从2015下半年开始，开始由AC1200带动高端市场迅速增长，第三季度虽然有双11等大促，依旧没有能阻止低端市场的下滑趋势；2016年第一季度同比2015第一季度，除了AC1200 / AC1600及以上规格，所有细分市场份额都有不同程度下滑，内地主流产品仍为450M路由器，但市场已经稳中有降，淘宝出货量由34.99%降至60.93%，而低端市场的下降更是从41.22%狂降至29.41%，而AC1200/AC1600路由器出货量均有两倍左右增长，分别从15.78%提升至29.19%和从3.60%提升至7.53%，而在这些高端市场中，网件是最主要的设备提供商。

推动内地消费者选择更高端路由器的原因除了大量联网设备和智能家居进入家庭外，还包括收入增加、宽带快速升级、住房面积增大、4K电视、高清视频和大量家庭照片、文件的存储等需求。

为了满足内地用户的需求，网件路由器也不断升级，处理器从单核500MHz到双核1.7GHz，内存从32MB增长至512MB；无线传输从双频双流到三频四流，从SU（单用户）-MIMO到MU（多用户）-MIMO，从静态QoS到动态QoS，从外置天线到内置天线再到智能天线等，更提供了智能化的管理工具。网件Arlo摄像头5月18日正式开始在内地市场销售，这款产品不仅适合内地高端网络用户，更提升了高端路由器的实用性，将推动高端路由市场的发展。P


网件高级市场经理潘淋为媒体介绍路由器市场

格来云游戏 Gloud Games

跳出一切束缚，感受最自由的游戏体验

曾经有一个有关游戏的概念，火爆程度不亚于现在的VR项目，它就是云游戏。虽然它曾经非常火爆，是资本的宠儿，但是在资本的狂欢过后，绝大部分云游戏项目纷纷销声匿迹。它们有的偷换概念，躲进了H5游戏的怀抱；有的则与电信运营商合作，变成了电视盒子上的云端模拟器。在资本离开之后，似乎没有多少人愿意对这个概念有什么更多的坚持。不过还是有一家公司在云游戏这块阵地坚持了下来。他们的“格来云游戏”不仅成功实现了人们当年对于云游戏的构想，而且将这种构想扩展开来，变成了一种更令人期待的产品。

虽然现在格来云游戏的平台并不算大，可经过了多年的发展，云游戏这个概念已经很好地在他们的平台获得了实现，有一批3A游戏大作已经能够在他们的平台上完美运行。对于这种之前几乎没有过的成果，相信无论是玩家还是游戏行业从业者都会感到惊讶。于是带着这种惊讶，笔者拜访了格来云游戏平台的制作公司动视云（北京）科技有限公司，并采访公司的首席执行官张鹤翔先生，了解了他关于格来云游戏，以及未来云游戏市场的发展前景的看法。

沉寂，资本盛宴结束之后的坚持不懈

张鹤翔开始进入云游戏这个领域的时候，资本市场对于云游戏这个概念的炒作非常火爆。在当年，有数家云游戏开发团队对云游戏这个项目进行开发推进，张鹤翔的团队也是其中一员。在当时，仿佛谁进入了云游戏这个市场，就能很快拿到投资并且获得成功。在当时，人们对于云游戏有着一种强烈的期待。

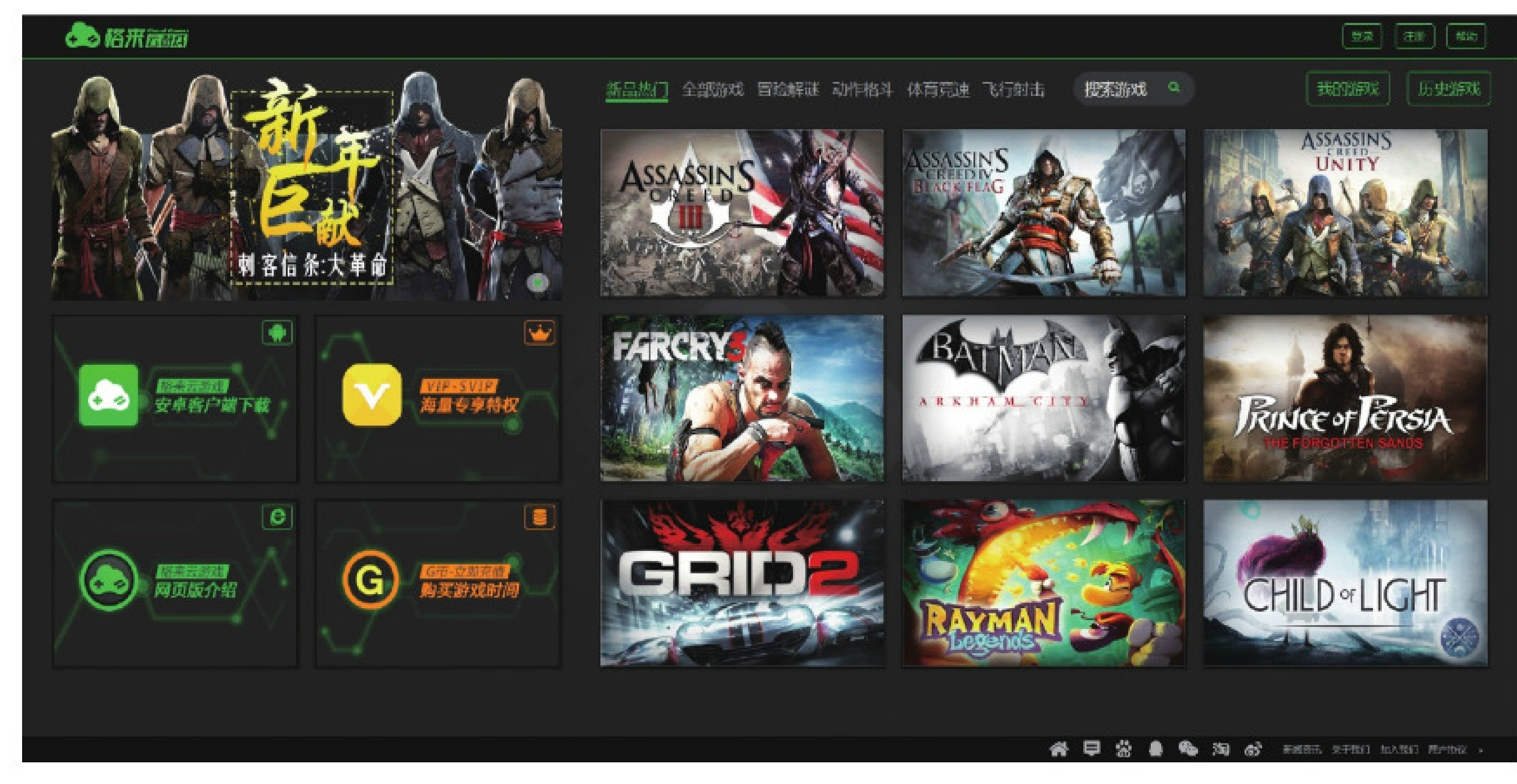
然而，由于技术的限制，以及宽带环境不尽如人意，原本热闹非凡的云游戏市场仿佛在一瞬间烟消云散了。大批资本撤离了这个市场，去寻求下一个投资热点。而大量的云游戏项目，不是死掉，就是包装成其他样子，云游戏这个概念从起初的炙手可热变成了无人问津。其中的大起大落，确实是很多人始料未及的。

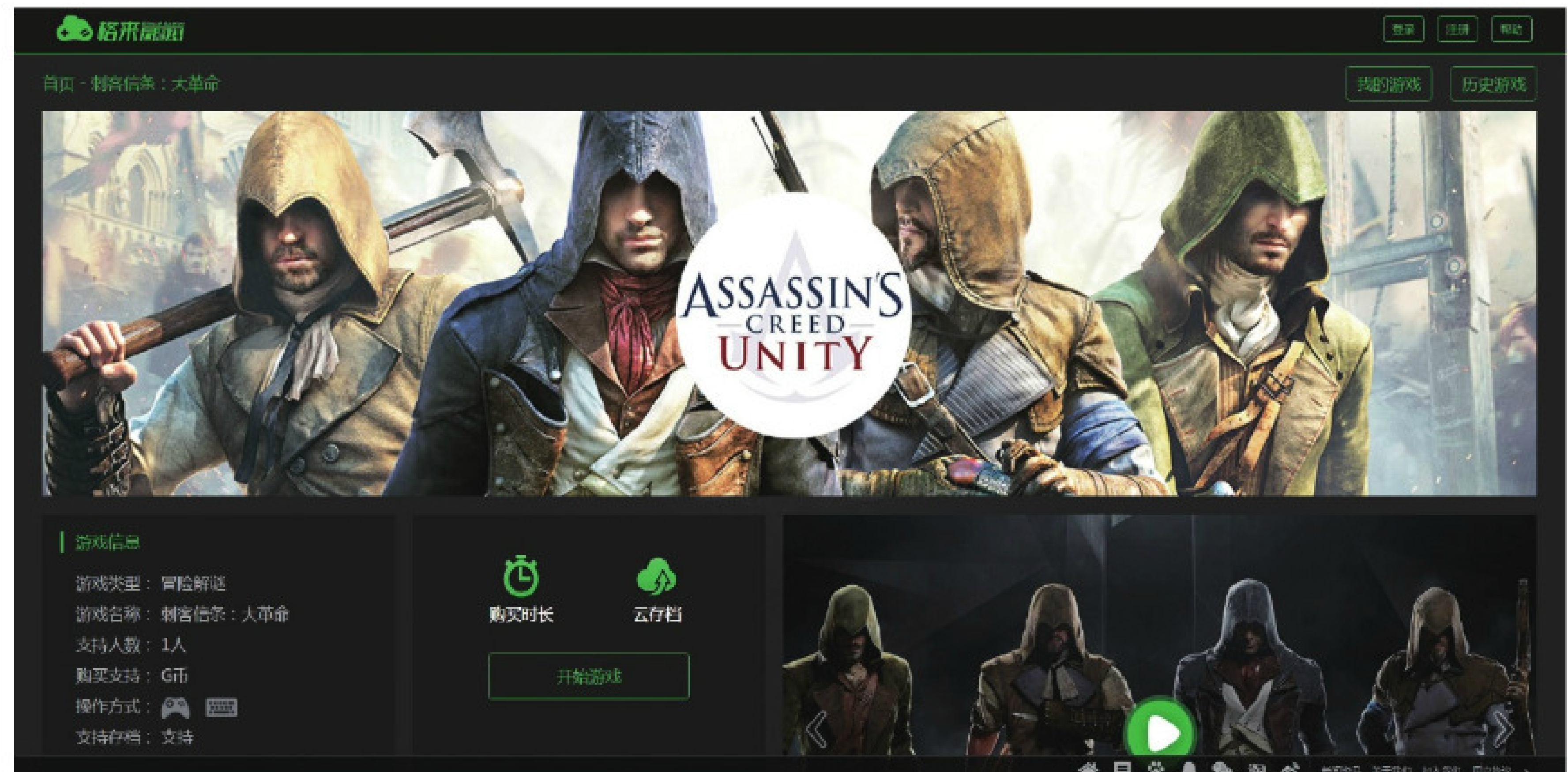
而身处这个市场之下的张鹤翔，却并没有放弃自己对云游戏的信念。对于云游戏市场，他特别提到了三点：玩家观点的转变、技术决定的成本和用户的网络环境。在他看来，云游戏这个概念在当时之所以由热变冷，其中很大的原因就是中国的网络环境的变化。在经过十几年的发展之后，中国的网络环境比起以前已经有了较大的改善。原来中国的网络环境，人们是拿着电话线通过调制解调器进行上网，别说是使用云平台玩游戏，就算是看视频也是清晰度非常差的视频。而现在，高清甚至蓝光的视频很多也能够在线观看了。所以，中国网络环境的变化为玩家享受格来云游戏提供了非常好的网络基础。

在网络环境改善之外，玩家对游戏拥有了更多的选择，对游戏体验也有了更高的要求，对于格来云游戏来说，这是一个难得的发展机会。谈到格来云游戏目前的发展，张鹤翔觉得这其中更多的是应该感谢用户观念的转变，以及智能手机的普及。现在使用格来云游戏的用户，有将近三分之二是来自手机平台的，对于格来云游戏来说，手机平台的发展给了他们更多的机会。









张鹤翔还介绍了云游戏的另一优势，即打破玩家在不同设备上的存档限制。比如《刺客信条》这款游戏，玩家可能在电脑端已经玩到了某个位置，而在手机端由于存档的不兼容，很可能一切还要重新来过。而格来云游戏的玩家无论在电脑端还是手机端的数据都是一致的，这样既避免了用户在手机端重新打一次的痛苦，也能保证游戏体验本身的连贯性与一致性。同时还特别强调，由于存档是保存在云端，所以避免了存档丢失的情况，玩家再也不用担心自己会遭遇这样尴尬的问题了，这也从一定程度上保证了玩家的游戏体验。

对于笔者问到未来是否会将手机游戏加入格来云平台的问题，张鹤翔表示这一想法近期未在规划当中，因为目前的手机配置更新非常快，很多手机的配置能够应付目前的手机游戏。但是，格来云平台可能在未来支持一些超大型手游的加入，来解决一些手机游戏对手机硬件的配置要求过高，大部分玩家的手机难以应付这种游戏的情况。

而对于在云游戏的体验方面，张鹤翔却还有更多的计划。

多样，为了追求体验的一致

对于很多游戏厂商来说，面对不同的平台将一种游戏开发成几个对应各自平台的游戏已经成了一种约定俗成的做法。游戏厂商除了想通过这一形式来扩展自己的用户之外，恐怕更多的是面对纷繁复杂的游戏系统与平台的一种无奈之举。如果有一个平台能够跳过操作系统与游戏主机的限制，将一款游戏无差别的送到所有设备当中，相信无论是游戏厂商还是游戏玩家，对此都会非常的高兴。而格来云游戏在这方面，已经做到了全平台复制，而且做到了全平台一致的体验。

在聊到格来云游戏的功能时，张鹤翔表示，用户的每一个设备都只是一个带有网络连接功能的显示设备。用户的手机也好，平板也好，电脑也好，都只是格来云平台的显示载体。用户通过自己的手机、电脑或者其他设备玩游戏的时候，游戏是运行在格来云平台，而用户本身则只是接收游戏画面和传输操作讯息，并不受设备配置的影响，这也正是云平台的优势所在。

正因如此，所以格来云平台的游戏，可以轻松跳过用户系统与硬件配置的限制，把最佳体验传输给玩家。对于玩家来说，他们不用再因设备及客户端的缘故，而无法充分享受游戏带来的快乐。只要网络畅通，他们可以在任何设备上体验到效果最佳的游戏。

携手VR，超越性能本身的限制

目前最火爆的游戏话题应该就是VR游戏了。无论是HTC的vive，索尼的PSVR还是谷歌的便携VR——谷歌纸盒，都在给大家展示着属于VR游戏的可能。所以，在笔者提到格来云游戏未来是否会布局VR领域的时候，张鹤翔拿出了一个十分有趣的计划。

其实张鹤翔对于VR领域与云游戏的结合有自己独特的观点。在目前的VR市场，无论是PSVR还是HTC的vive，他们的硬件设备都售价不菲，更重要的是，HTC的vive需要有非常强大的电脑作为支撑，如果没有一台配置强劲的电脑，那么对于VR游戏的体验是非常差的。格来云游戏则完全不必考虑硬件配置的问题，他们可以把最高配置的电脑游戏放到一个普通的手机当中。对于玩家来说，玩家将感受到无硬件限制的体验。

目前VR游戏的技术要求过于严格，手机传输速率还达不到利用云端技术来玩VR游戏的程度。但是对于传统游戏来说，通过手机屏幕进行VR体验将不是问题。你可以采用谷歌纸盒的方式，在手机屏幕上体验大屏幕打游戏的感觉，不久之后，躺在床上用手机玩出大屏幕游戏的构想会成为现实。在那个时候能够限制你的，也许就只是手机的分辨率了。

张鹤翔提到，格来云游戏已经在制作一个VR云游戏的Demo，效果表现十分的不错，相信日后不久就能跟玩家朋友们见面。对于VR游戏来说，格来云游戏会随着技术的发展给玩家带来更多的惊喜。

直播，从只能观看到亲手试玩

现在的直播市场这么火爆，相信很多人对此都十分感兴趣，格来云游戏对于目前火爆的直播平台也有着自己的考虑。张鹤翔提到，目前格来云游戏已经加入了一种小范围直播的功能，就是旁观功能，这个功能可以允许玩家旁观其他玩家玩的游戏。而且这个功能还有一个特别的地方，就是不仅可以旁观，也可以随时亲自进入游戏去体验一番。这样将游戏播放不仅限于观看他人操作，还可以亲身参与到游戏当中，互动性大大的增强了。

而对于笔者提到的格来云游戏是否会推出一个自己的直播平台，张鹤翔表示这个构想可能对于现在的格来云来说有些宏大。因为一个直播平台的构建需要有一个庞大的用户群体以及足够多的高端玩家，对于目前的格来云来说，这些还是为时过早。如果格来云游戏在未来的发展当中拥有了足够多的用户群体和高端玩家之后，那么不排除构建这样一个直播平台。当然，他也提到，在未来会加入更适合直播的网络游戏作为重要的一点。

挑战，在合作中寻求共赢

笔者在与张鹤翔的交流当中，也提出了一个玩家比较关心的问题，那就是格来云游戏上面的游戏大作，是否得到了游戏厂商的授权。对此，张鹤翔告诉笔者，格来云游戏上面的游戏大作，均获得了游戏的发行商或者国内的游戏代理商的授权。在提到如何面对与游戏厂商之间的关系时。张鹤翔表示，云游戏是未来游戏的发展趋势，目前有越来越多的游戏厂商开始选择云游戏作为游戏发行的一种新的方式。在未来格来云游戏会与更多的游戏制作厂商进行更加广泛的合作。

在谈到与厂商之间的互动时，张鹤翔认为，云游戏将会是一种游戏的发展趋势，格来云游戏与厂商或游戏发行商中间，存在着更多合作的可能性。这对玩家和游戏制作发行方都是一件好事。张鹤翔相信未来的格来云游戏会与游戏制作与发行公司进行更多更广泛的合作，为玩家带来更多精彩的游戏内容。

网游，云游戏的下一个关键

在很多人的日常中，尝试各种新鲜的网游已经成为他们生活的一部分。然而对于很多玩家来说，现在动辄几十G存储容量的网游，确实是一个非常大的负担。而且对于很多配置比较低的电脑来说，想要流畅的体验一部大型的精良之作也是非常困难的事情。关于这个问题，张鹤翔早就希望有一个不错的解决办法。

现在格来云游戏正在积极与国内一些较大的网络游戏厂商沟通，争取推出一些受玩家欢迎的网络游戏的云游戏版本。张鹤翔表示，也许在不久之后，格来云游戏的玩家想要玩那些比较著名的经典网络游戏，就不用下载那些几十G的安装包，也不会占用电脑过多的存储资源了。网络游戏网络解决，在未来，玩家只需登录格来云平台，就能玩到自己想玩的网络游戏了。

在这里，笔者特别向张鹤翔询问了网络游戏账号的安全问题，在这一点上，张鹤翔提出了会从三个方面保护用户的网络游戏账号完全。首先，是服务器端，格来云游戏不会保存用户的任何数据，一切数据内容会直接传递给网络游戏厂商的数据平台，用户不用担心在服务器端出现安全问题；其次，在账号的传输方面，格来云会采用先进的









加密技术，保证用户的所有信息都是严格加密的，杜绝用户的账户信息被黑客破解；最后在登录端，格来云也有自己的安全策略，保护用户的账号安全。从服务器端，传输端和登录端三方面保护用户的账号安全，让用户安全无忧的享受网络游戏。

同时，格来云游戏还积极的扩展网络游戏在手机端操作体验的改进，未来会在硬件方面对手机云游戏提供更多支持。相信在网络游戏登陆格来云平台之后，玩家能够在手机上感受到与电脑类似的游戏体验，这也是张鹤翔不断的追求目标。

未来，不只是格来云游戏

谈到格来云游戏的未来，张鹤翔显得很兴奋。他认为在未来云游戏将会是玩家进行游戏的首要选择。并且对格来云游戏的未来，有着十分清晰而且长远的计划。

首先就是努力促成网络云游戏项目，将玩家喜闻乐见或者对电脑配置要求较高的网络游戏放到格来云游戏的平台上，让更多的玩家无需考虑电脑配置畅快的享受网络云游戏。

接下来格来云游戏会在手机游戏和电视游戏领域开展工作，从软硬件两个层面解决游戏的问题。在软件层面，未来格来云游戏会加入对高端手机游戏的支持，让玩家能够在低端手机上体验流畅的游戏。在硬件层面，格来云游戏会联合硬件游戏厂商，开发针对手机进行特别优化的专用手柄，能够让用户在手机平台更好的享受电脑游戏。同时在未来格来云游戏还有可能推出自己的电视盒子，让电视变成一个拥有最强性能与画面效果的游戏主机。通过这两个层面打通云游戏的移动端与客厅端发展计划。

之后格来云游戏可能会搭建自己的游戏分销平台，让玩家能够自由的选择云游戏模式或者本地游戏模式。对于一些玩家来说，可能限制他们的并不是配置较高的电脑，而是目前相对并不好的网络环境，所以格来云游戏在未来会给玩家提供更好的游戏体验，让玩家能够自由的选择自己喜欢的游戏方式。而格来云游戏也会加强与游戏厂商的合作，争取为玩家带来最新最全的游戏。

格来云游戏发展最大的一个目标，就是能够推出一个完全属于格来云自己的专属云游戏。在未来会有一个无论是画面还是操作都无与伦比的云游戏诞生在格来云游戏的平台上，玩家可以在任何设备上玩到这个不需要担心任何优化、配置、电脑性能的问题，就可以体验游戏市场上画面最强，效果最好的云游戏。到那个时候，可能对于玩家来说最大胆限制，也许就是网速了。

其实谈到网速，笔者在最后还提了一个比较有趣的小问题，就是面对现在不那么好的网络环境，格来云游戏是否有像很多视频游戏的网站那样，对游戏画面有“流畅、清晰、高清、超清”的选项。张鹤翔表示这是一定有的，玩家可以根据自身的网络环境选择最适合自己的画面效果，而且可以随时调节，不用特别切出游戏，只需一个按键，就能够解决画面的问题。对于这个设计，笔者感觉十分贴心。

结语

对于玩家来说，未来的游戏模式会是一个什么样子，可能并没有一个特别清晰的概念。但是对于格来云游戏来说，他们已经很明确的告诉玩家，未来游戏的发展趋势。在本次的采访当中，笔者感受到格来云游戏对于未来游戏方式的理念革新，相信不日，格来云游戏以及更多的云游戏平台会越来越普遍的走入玩家的游戏世界当中。

也许几年之前，“云游戏”这个名词还只是一个概念。而到了现在，它已经彻底的变成了一种游戏形式，一种玩家进行游戏的选择。对于玩家来说，云游戏是一种全新的游戏方式，而对于广大游戏厂商来说，云游戏意味着一个全新的游戏制作理念。现在云游戏已经越来越快的来到我们身边，朋友们，你们准备好了吗？ P

技嘉·京东杯GTL2016专注电竞 助力梦想

伴随着技嘉·京东杯GTL2016王者之翼赛事的启动，想必很多资深的GTL粉丝又会开始关注一件事情，那就是今年的GTL将为我们带来哪些最新最炫的潮流硬件装备呢。不要着急作为GTL老司机的小编，今天和大家共同品鉴今年GTL的合作厂商的产品。

技嘉·京东杯GTL2016联赛到今年已经连续举办8年了，今年得到了技嘉主板、京东游戏、英特尔、航嘉、一加手机、三星、美商海盗船、威刚、影驰、乐歌和圣灵电脑的大力支持，正是各路合作厂商共同开拓，共同守护才有了GTL这块中国高校电竞玩家的发展乐土。

技嘉金牌主板为大家带来的是主板家族的明星产品G1 SNIPER B7主板，这款主板外观是经典的绿黑风格配色，拥有魔音音效系统、Realtek旗舰级音频芯片、M.2 WIFI插槽+M.2 SSD插槽、LED呼吸灯带+透光LOGO设计、CPU外频解锁芯片、支持多路显卡互联等诸多技术亮点，不仅外观酷炫而且性能超群，再加上实惠的价格，想必会成为高校学子的首选。



今年GTL联赛继续获得了京东游戏的支持，京东游戏是京东集团旗下的游戏业务品牌。可以独立完成从用户需求收集整理，到产品定制开发，到终端销售，再到配送递交用户的项目。为京东会员提供优质的游戏产品、丰富的游戏内容及服务。有了京东游戏的支持，高校学子的电竞装备更新升级将变得更加简单方便。



英特尔带来的是第六代智能英特尔酷睿处理器，对处理器架构进行全面升级，在功耗优化，图形图像处理能力等方面有突破性提升，结合业界划时代的14纳米制程工艺和第二代3-D晶体管技术，适应于更广泛的设备类型，对于游戏的处理更加得心应手。

有了技嘉金牌主板和第六代智能英特尔酷睿处理器的完美搭配，我们一定要为他们选择一个安全又稳定的家。航嘉MVP LAND K650电源半模组设计，线材全网管包覆，额定功率650W，80Plus金牌效能等级，最高转化效率超过92%。而航嘉MVP MINI II是高强度、高亮直射一体成型面板，顶部有双水冷排设计的专业游戏机箱，不仅可以给你提供稳定的性能保证，而且外观时尚，无论你是DIY达人还是游戏高手都能让你满意而归。





技嘉·京东杯GTL2016得到了三星固态硬盘的支持，三星SSD 950PRO 是三星首款采用V-NAND技术的消费型,符合NVMe的M.2形状系数SSD；支持PCIe3.0接口。在提供出色的性能、能效和耐久性的同时降低能耗，优化重负荷下的耐用性，冲分排位必不可少。



伴随着GTL的发展有越来越多的女性玩家成为我们的粉丝，她们可能不仅需要游戏利器，也想拥有一台好的显示器来追剧看韩国欧巴。技嘉·京东杯GTL2016为大家推荐的是三星第二代曲面显示器，它以1800R曲率震撼视野，以120%sRGB色域精确色彩，以AMD Free-sync助力战局，以3面窄边框引领风范。重新定义惊艳的视觉享受，令你大开眼界。



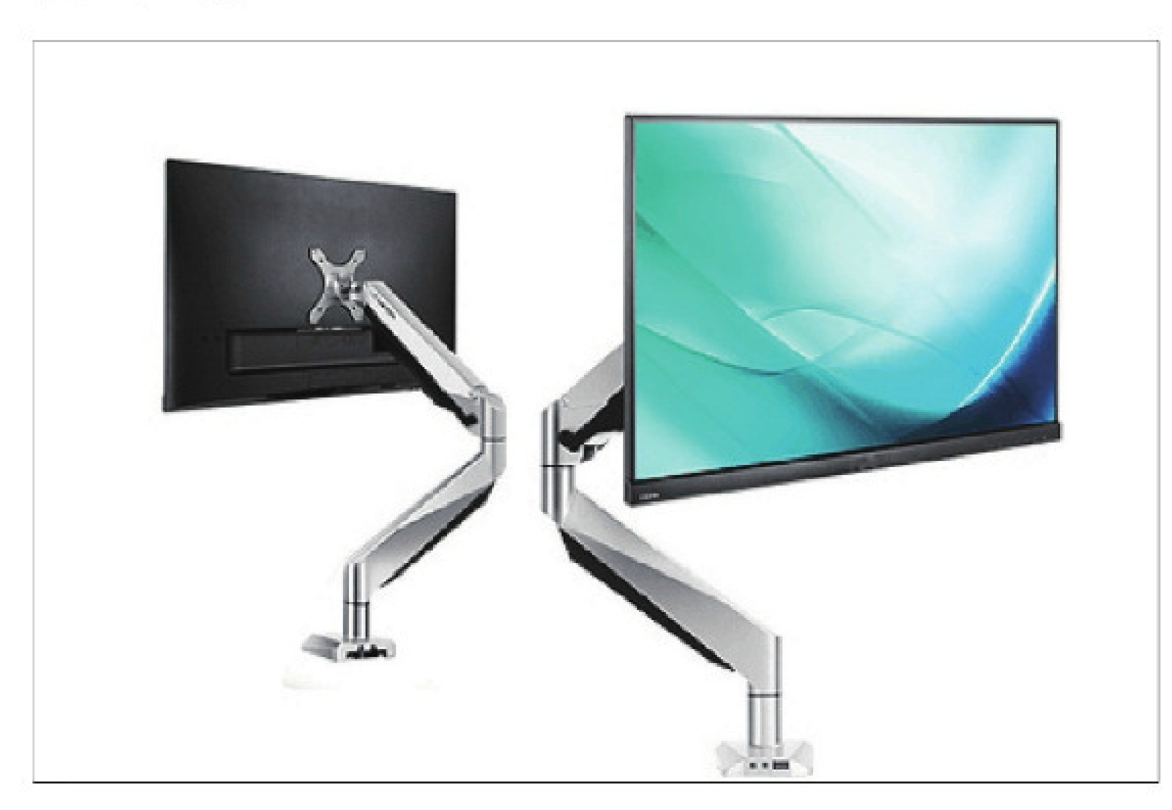
当然顶级的

外设装备也是必不可少的，今年美商海盗船也加入我们的合作厂商的队伍里，为同学们带来自己的主打产品Raptor系列K30高性能游戏薄膜键盘，红色LED背光，三段亮度调节，6个可自定义编程G键，是MOBA游戏利器。美商海盗船Gaming系列 KATAR 轻量级光学游戏鼠标，8000DPI猎杀者，灵巧风格，左右手通用。必将给选手和玩家们带来非同凡响的操作体验。





同时在去年GTL中备受好评的乐歌支架继续为我们的高校玩家带来两款明星产品Q5支架和D7A，支架采用航空铝材压铸而成，外观炫酷银白，具备高冷的科技感。在视觉和体感上都能带来前所未有的上网体验。两款产品不仅有超高的颜值，最重要的是实用性，将为玩家们带来一流的游戏体验。



威刚作为全球存储领导品牌，再次强势出击，力挺技嘉·京东杯GTL2016联赛成功举办。威刚XPG DDR4游戏内存更是作为GTL联赛专用游戏内存再次强势登场，生产过程均依据 JEDEC规范生产，所使用的每一颗内存颗粒，均经过严密的筛选程序，采用优质电路板，以及特制散热片，有效降低内存模块温度，大幅延长内存的试用寿命，让计算机系统的潜在效能充分释放，尽显王者风范。



显卡的优劣直接影响游戏的成绩，技嘉·京东杯GTL2016的比赛用机将选用影驰GTX 960 GAMER。源自影驰专为游戏电竞玩家打造的GAMER系列显卡，该系列显卡无论是用料、设计，还是专属的GAMER Control调节软件，无一不凸显着GAMER系列专注于玩家游戏体验的设计思路。



同时今年技嘉·京东杯GTL2016赛事推荐的主机一站式解决方案来自圣灵，圣灵采用京东自营模式，全面整合京东的优质行业资源，所有配件都由品牌厂商原包直供，并随整机附带主配件的原包装盒，确保正品行货。

技嘉·京东杯GTL2016今年还为高校玩家带来了两个新朋友，第一是技嘉电竞笔记本，本次为GTL带来的是15.6英寸P55，新外型以赛车为灵感，低调消光黑中带出赛车引擎盖般利落棱线，机身两侧与转轴处镶有亮橘线条，象征赛车的速度感与超越自我的决心。搭载高阶GTX 970M/965M独立显卡，能顺畅进行各式高需求游戏。



另一个重磅合作伙伴就是一加手机，一加手机品牌成立于2013年底，它以“不将就”为品牌理念，致力做受人尊敬的国际品牌，为消费者提供高品质、优设计的产品，坚持“让好产品说话”，收获了大批同样以“不将就”为生活理念的用户。



有了这么多给力的合作厂商的支持，我们的选手和玩家想必又能享受到为大家准备的电竞盛宴，在技嘉·京东杯GTL2016的舞台上放飞梦想，也希望大家更多的关注我们合作厂商的产品共同体验顶级装备带给我们的电竞快乐。P



卡巴斯基实验室 2016年第一季度勒索软件变种数量增加14%

勒索软件相关新闻已经超过APT攻击，成为这个季度的主要话题。根据卡巴斯基实验室第一季度恶意软件报告，公司的安全专家在这一季度，检测到2,900种最新的勒索软件变种，较少一季度增加了14%。现在，卡巴斯基实验室的数据库包含约15000种勒索软件变种，而且这一数量还在不断增加。

2016年第一季度，卡巴斯基实验室安全解决方案共拦截了372,602次针对用户的勒索软件攻击，其中17%针对企业用户。遭遇攻击的用户数量同2015年第四季度相比，增加了30%。

2016年第一季度，最为知名，同时也是传播最广的勒索软件为Locky。卡巴斯基实验室产品在114个国家检测到这种木马程序试图感染用户的行为，截止到2016年5月，这种恶意软件仍然在活跃。从技术角度来看，另一种名为Petya的勒索软件非常有趣，因为这种恶意软件不仅能够加密存储在计算机上的数据，还能够覆盖硬盘驱动器的主引导记录（MBR），导致受感染的计算机无法启动到操作系统。根据卡巴斯基实验室的检测结果，2016年第一季度排名前三位的勒索软件分别为：Teslacrypt（58.4%）、CTB-Locker（23.5%）和 Cryptowall（3.4%）。这三种恶意软件主要通过包含恶意附件的垃圾邮件或指向受感染网页的链接进行传播。

卡巴斯基实验室全球研究和分析团队（GReAT）首席安全专家Aleks Gostev说：“勒索软件之所以如此普遍，原因之一是因为网络罪犯使用的获利模式非常简单。一旦勒索软件进入到用户系统，用户几乎很难在不丢失个人数据的情况下，消除勒索软件感染。此外，由于勒索的赎金支付方式通常为比特币，其匿名的支付方式使得追踪网络罪犯几乎不可能，所以这种获利手段对网络罪犯来说非常有吸引力。另一种可怕的趋势是勒索软件服务（RaaS）商业模型的出现，在这种模式下，网络罪犯支付费用用于传播恶意软件，或者可以从受干扰的用户所支付的赎金中分得一杯羹。”

勒索软件攻击的兴起，还有进一步的原因。用户认为这种威胁无法战胜。企业和个人用户没有意识到可以采用技术手段对抗这类威胁，避免感染或避免系统文件被锁定。由于这些用户忽略了基础的IT安全规则和常识，导致网络罪犯和其他犯罪分子利用这种威胁获取利益。

除了主要的勒索软件攻击情况外，卡巴斯基实验室还对2016年第一季度全球的整体网络威胁情况进行了总结。

根据卡巴斯基安全网络数据，2016年第一季度恶意软件威胁情况如下：

●卡巴斯基实验室产品在用户计算机和移动设备上共拦截了2.28亿次恶意攻击。

●21.2%的互联网用户至少遭遇过一次基于网页的攻击，同2015年第四季度相比，遭遇攻击的用户比例下降了1.5个百分点。

●卡巴斯基实验室安全解决方案用户中，有44.5%至少遭遇过一次恶意威胁，同2015年第四季度相比，增加了0.8个百分点。

●卡巴斯基实验室解决方案共保护459,970名用户，避免网络罪犯访问他们的在线银行服务或窃取他们的钱财。同上一季度相比，减少了23%。

●网络罪犯继续使用Adobe Flash Player、Internet Explorer和Java漏洞传播恶意软件。根据我们的统计数据，网络罪犯使用Java漏洞的频率减少，同2015年第四季度相比，减少了3.3个百分点，占第一季度整体漏洞统计数据的8%。统计数据还显示，网络罪犯使用Flash漏洞（增加1个百分点，占所有被利用漏洞的6%）和Microsoft Office（增加10个百分点，占所有被利用漏洞的15%）的比例有所增加。

2016年第一季度主要移动威胁：

●广告软件的比例占2016年第一季度全部移动威胁的42.7%，所以，广告软件是主要的移动威胁。同上一季度相比，这类威胁增加了13个百分点。

●第一季度，我们共检测到4,146种最新的手机木马，是上一季度的1.7倍。此外，我们检测到的短信木马数量也有所上升。

●最新手机勒索软件的数量增加了1.4倍，从2015年第四季度的1,984种增加到2016年第一季度的2,895种。

●中国成为遭遇移动攻击最严重的国家。这一国家的卡巴斯基实验室安全解决方案用户中，有40%至少遭遇过一次移动威胁。遭遇攻击最严重的国家还包括孟加拉（28%）和乌兹别克斯坦（21%）。另一方面，最为安全的地区和国家分别为中国台湾省（2.9%）、澳大利亚（2.7%）和日本（0.9%）。

更多精彩内容，请关注：

官方微信：kasperskylab，或扫描卡巴斯基实验室微信二维码
官方微博：卡巴斯基实验室（新浪）
官方每日中文博客：http://blog.kaspersky.com.cn
尤金•卡巴斯基中文博客：http://eugene.kaspersky.com.cn



海尔互联工厂+新华三 中国版工业4.0的强劲引擎

工业4.0不只是构建智能工厂，以智能工厂为基础创造超预期的用户体验才是最终目的。面对“工业4.0”颠覆式变革挑战，海尔集团早在2012年就进入网络化变革,已经初步建立起一套完整的智能制造体系。在工业4.0落地胶州空调互联工厂的过程中，海尔将最新的工业设计、生产制造以及用户理念放置在互联工厂之上，而华三通信智能工厂网络解决方案为胶州工厂奠定了坚实的网络基础设施。

“互联工厂”开启“人人自造”最佳体验

在海尔看来，智能制造体系的搭建，必须是以用户为中心来驱动。所以海尔在智能制造上的核心思想就是“互联工厂”，通过与用户共同建立了一个基于网络的生产模式，完全不懂技术的用户，和苦恼于不了解需求的设计师、供应商，在海尔提供的共享设计平台上互动协作，开启了一个“人人自造”的时代。

胶州空调是海尔最新建设的互联工厂，可以说这个工厂也是工业4.0在国内的最新成果。对于胶州空调厂来说，空调的颜色、外观、性能、结构等全部由用户决定。借助互联网技术，用户可以与工厂生产线直接对话，个性化需求可以在第一时间反馈到生产线，实现了从线上用户定制方案，到线下柔性化生产的全定制过程。例如，用户下单后，订单送达互联工厂，互联工厂随即开始定制所需模块，通过模块化的拼装，可以实现用户对不同功能的选择，并且最大限度缩短产品制造所耗时间，在整个制造过程，用户可以通过各种终端设备获取订单进程，了解定制产品在生产线上的进度和位置。

以用户需求为中心是工业制造水平发展到一定高度之后的必然结果，因为当产能足够时，厂商必须提高用户体验，以求在竞争中博取更多用户的青睐。互联工厂的这种“人人自造”使用户获得最佳体验。这种体验体现在几个层面，首先是高品质的产品，其次就是定制、互联、智能、可视。定制就是通过互联网下单定制个性化产品。互联就是要通过网络积极响应客户需求，智能就是实时采集生产数据，实时分析生产质量和效率，可视就是实现用户通过互联网对生产过程的全程可见性。

互联工厂的关键“数字化”

“数字化”在海尔互联工厂可以理解为“数字化支撑下的全流程透明可视”，包括两个含义，其一是企业生产全流程可视，其二是用户信息可视。“企业全流程可视”需要在基础设施上实现“IT与OT融合”，其含义是车间物联网、信息通信网、售后产品服务网的三网融合，以及以iMES为核心的ERP、PLM、工业控制、物流系统的五大系统整合。这种融合其实就是工业4.0描述的“纵向整合”概念。“用户信息可视”要求实现“更广泛互联互通”，一方面是内外互联，通过互联网实现用户与设计、生产部门的互联互通，高效协同；另一方面是信息互通，机器设备与产品数据互联互通，最终还要和用户数据互通。也就是说产品在市场上的信息，可以在互联工厂实时反应到加工的设备、物流物料、加工的供应商，甚至员工的绩效业可以由用户对产品的评价驱动。这种互联互通与工业4.0所描述的“横向整合”异曲同工。

在工业4.0落地胶州空调互联工厂的过程中，海尔将最新的工业设计、生产制造以及销售理念放置在互联工厂之上，而华三通信智能工厂网络解决方案为胶州工厂奠定了坚实的网络基础设施。

在工业4.0落地胶州空调互联工厂的过程中，海尔与华三通信都扮演了至关重要的角色。海尔将最新的工业设计、生产制造以及销售理念放置在互联工厂之上，而华三通信则为海尔提供了一个高速的信息传输通道，保障从需求获取到生产销售过程中数据能够第一时间发挥其价值。在此强强联合的实践中，双方的优势得以最大限度的发挥，对于中国制造业IT架构的进化和工业4.0在中国落地都具有非常重要的推动意义。P





黑白输出创新升级 爱普生WF-M5系重装上阵

无作为爱普生商用墨仓式WP-M4系的升级产品，商用墨仓式WF-M5系在输出速度、负荷印量以及打印方式上都有了创新性的改变。凭借大容量墨盒、高负荷输出以及多介质、多语言的支持，爱普生商用墨仓式WF-M5系必将为保险、地产、医疗等行业工作组的高效输出提供有力的保障。

近日，2016爱普生创新大会暨春季新品发布会在北京举行。爱普生在大会上发布了全新的品牌战略及系列产品，为行业用户带来智能科技、绿色环保、卓越表现的解决方案，再次引发行业和媒体关注。其中，爱普生商用墨仓式WF-M5193和WF-M5693的推出，正是爱普生对原有产品创新升级的最佳体现。

配置升级，输出有保障

为满足商务用户日益增长的输出需求，爱普生商用墨仓式WF-M5系对原有墨盒进行升级，配备了更大的墨盒系统，单套耗材就能支持黑白10,000页的输出需求。在满足了工作组用户高印量需求的同时，无需再频繁更换墨盒，打印工作更高效，单张成本也更节省。

同时，商用墨仓式WF-M5系延续了前代产品的纸盒设计，除了随机纸盒250页，用户还可另外选配250页的纸盒，最高进纸量可达580页，大大减少了纸张更换所带来的麻烦，实现工作组打印任务的高效批量输出。

在月负荷量上，商用墨仓式WF-M5系有了显著的提升，由前代的20 000页升级至45 000页。这一改变有效地减少了宕机，打印设备更加稳定耐用，为商务用户高负荷的黑白输出提供了保障。



大墨盒系统支持更大印量


爱普生商用墨仓式WF-M5693（左）与WF-M5193（右）

直连打印等便捷打印方式，为高效率的输出作业提供了便利。

总的来说，爱普生推出的这两款黑白商用墨仓式WF-M5系产品，为包括企业级用户、机柜市场用户、传统医疗行业用户及政府在内的多行业用户，提供了智能高效的输出服务，它们有效平衡了输出的速度与成本，为用户带来省心的畅快打印体验。

关于爱普生（中国）有限公司（Epson (China) Co.， Ltd.）

爱普生（中国）有限公司成立于1998年，总部设在北京，负责统括爱普生在中国的投资和业务拓展。2004年5月，爱普生（中国）有限公司经中国商务部批准，成为中国首家获得“地区总部”资格认定的外商独资企业。目前，爱普生在华累计投资已超过8.22亿美元（约合50亿元人民币），共有14家制造、销售及服务等机构，员工逾18 000人。

爱普生在中国开展的业务主要有打印机、扫描仪、投影机等信息关联产品业务，电子元器件业务以及工业机器人业务。其产品以卓越的品质和节能环保的特点，赢得了中国消费者的厚爱。立足于中国市场，爱普生始终本着“挑战与创新”理念，不断将一系列先进技术及应用方案引入中国，从而使中国消费者能够与世界同步，享受创新科技带来的完美体验。爱普生不断贡献于中国的环保和教育事业，作为一名优秀的中国企业公民而倍感自豪。


扫描二维码即可访问爱普生官方微信

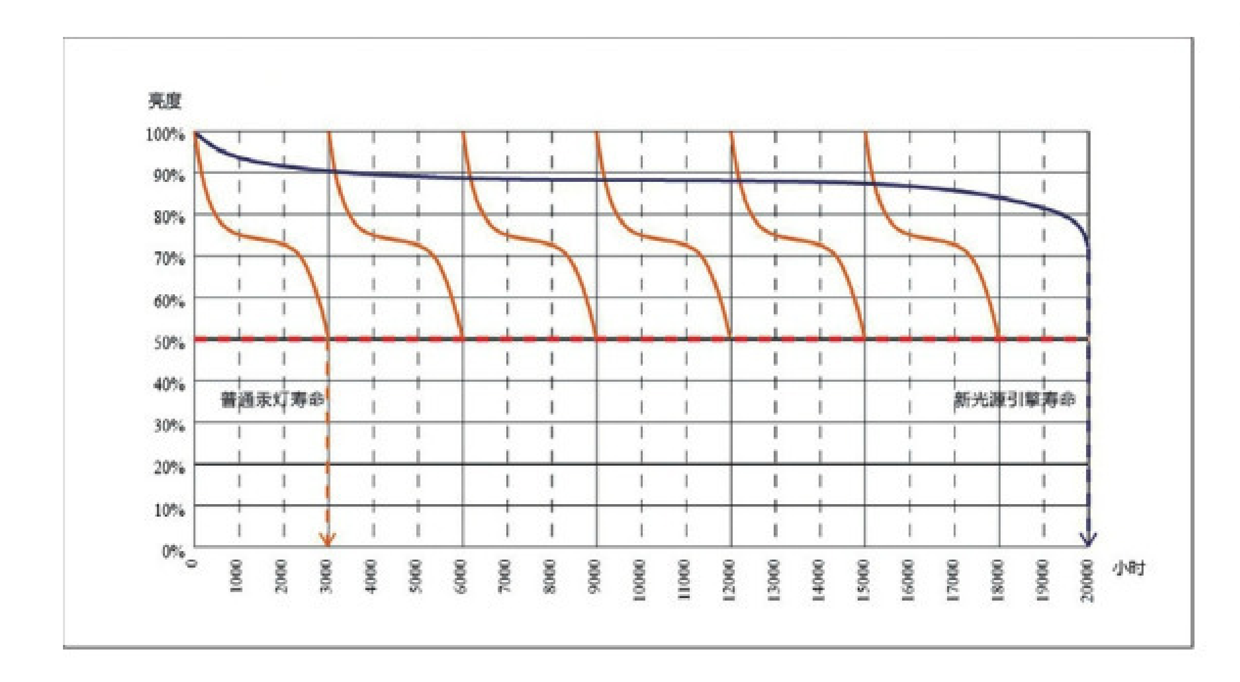
明基激光投影机利器LX810STD震撼上市

随着教育环境的改善，硬件设备不断更新升级，激光投影技术也逐渐走进教育投影领域。明基作为深耕投影行业20年的品牌，陆续推出了LW22STD、LX80CUST/LW81CUST等多款激光教育投影机。近期，明基又震撼推出利器LX810STD激光投影机，拥有更长的使用寿命和更稳定的投影性能，为学校提供更多选择。

专为教室打造，稳定投影性能



粉尘作为教育投影机危险的杀手之一，灰尘对教育投影机的侵蚀可引起画面闪烁或画面斑点，甚至导致无法开机或者光路系统腐蚀损坏。针对这个难题，明基教育投影机LX810STD采用密闭激光模组设计，隔绝灰尘，避免灰尘侵蚀核心组件，保证投影性能稳定；此外，明基LW810STD还采用第二代静电皱褶滤网，对投影机散热风路进行了重新设计，避开关键零组件，降低噪音，杜绝粉尘的侵扰。同时使用455nm纯蓝光激光单光源，拥有3200流明的亮度，单一光源的设计比多光源更容易维护，全方位保证投影性能稳定。



20000小时使用寿命，维护更省心

教室是投影机的重度使用场所，长时间的持续使用和频繁开关机，会急剧损耗普通光源投影机的使用寿命。而明基激光直投短焦投影机LX810STD在默认模式下有20000小时使用寿命，亮度不会突然下降，寿命是普通汞灯的6倍，性能也更为可靠，无需担心后期维护烦恼。同时，LX810STD教育投影机还支持断电保护功能，确保投影机在意外断电后风扇持续旋转散热约30～60秒，足以抵御意外切断电源导致的损害。

支持3D立体投影，教学效果更佳



随着信息化教育不断的发展，立体教学也逐渐兴起，相比以往平面教学，3D立体教学能更生动地展现细节，丰富课堂教学内容，活跃课堂氛围，调动学生参与的积极性，是未来课堂发展的一大趋势。明基教育LX810STD支持3D立体投影，可以全屏显示出色彩饱满的3D立体影像，搭载无线互动功能，轻松营造生动活泼的课堂氛围，教学效果更佳。

明基LX810STD激光直投短焦投影机，采用优质激光光源，具有20000小时光源寿命，20000：1高对比度，集安全、智能、环保于一身，是学校投影机采购的不二之选！

关于明基电通

从“实现科技生活的真善美”（Bringing Enjoyment ‘N’ Quality to Life）愿景出发，明基BenQ 致力成为提供人类享受更美好生活所需的数字科技整体解决方案领导品牌；积极创新研发一系列投影机、液晶显示器、商用及专业大屏显示器（交互式、数字广告牌）、数字影像产品、移动网络产品及LED 照明灯饰等多元化数字生活科技产品，更将触角延伸至企业营运、医疗保健以及教育学习等领域的发展，以增进生活质量、促进营运效能、完善健康照护、创造灵活学习应用。秉持“明于生活 基于用心”的信念实现科技生活的真善美，Because it matters。更多精彩数字生活产品与解决方案，请查询明基官网：www.BenQ.com.cn 。P

佳能HF G40评测 家用摄像爱好者的福音

家庭聚会、外出旅行、朋友聚餐，拍摄静态图片已经无法满足普通用户的需求，人们对动态影像的呼声逐渐走高。在家用DV中，佳能推出了满足发烧友级摄像爱好者的LEGRIA HF G40，该款摄像机媲美于专业摄像机，让普通用户也能拍摄出专业品质画质。

一、产品外形介绍

硬朗机身，专业型外观设计

相较于便携小巧的家用型DV，LEGRIA HF G40更加偏向于专业摄像机，性能优势明显，非常适合摄像发烧友人群购买。由于HF G40采用了较大尺寸传感器、大变焦镜头以及丰富功能设计，使得该款机型体积相对较大，重量也要重于便携式家用摄像机。

HF G40采用磨砂硬塑料材质，防滑且不易沾染灰尘，持机时手感非常好，不过重量差别也很明显。G40机身尺寸为115×84×231mm，机身重量为765克，相当于普通便携式DV的一倍之多。

HF G40搭载可上翘式EVF（高分辨率电子取景器）取景器、3.5英寸的大尺寸翻转电容触控屏、BP-820智能锂电池，专业感十足。此外，HF G40还配备了无线遥控器、镜头遮光罩，使感官上更加专业。

键位设计合理，接口丰富

HF G40接口比较丰富，键位设计也较为合理。机身顶部采用冷靴设计，可以安装附件。机身底部只有脚架插孔，与便携型家用DV设计相同。

SD双卡槽位于机身中部，支持两种格式同时记录以及资料相互传输。

机身左侧滑动开关能够实现对焦和变焦切换，轻松调节，拍摄便捷。



HF G40新品开箱


HF G40配置齐全，能够展现出其较为专业的特点



HF G40的镜头支持20倍光学变焦，最大光圈在f1.8-2.8并具备补光灯



HF G40搭载旋转触控屏


HF G40同时还拥有可上翘式的EVF取景器


HF G40所有配件展示


HF G40顶部冷靴设计


HF G40底部脚架孔

HF G40所有接口都位于握持带扣同侧，近镜头接口包含MIC接孔、HDMI输出接口、耳机接孔、USB接口及遥控器接孔，近电池接口包含直流电输入接孔和AV输出接孔。




HF G40底部脚架孔


HF G40机身前端插孔展示


HF G40机身后端插孔展示

二、产品功能介绍

双格式录制支持

HF G40支持AVCHD和MP4两种记录格式，均支持在全高清模式清晰记录50帧每秒的高速运动的被摄体。并且还设置了可用于快速网络分享的MP4低码率模式。因此，这两种记录格式分别可以用于高清电视观看以及蓝光光盘保存。

AVCHD或MP4格式均支持FULL HD 50P记录模式，能够以每秒50帧的速度拍摄快速运动的被摄体，并且能够记录下稳定清晰影像。



■录制模式和视频记录时间 （单位：分钟）

存储容量	AVCHD 1920 x 1080 28Mbps	AVCHD 1920 x 1080 24Mbps	AVCHD 1920 x 1080 17Mbps	AVCHD 1440x1080 5Mbps	MP4 1920 x 1080 35Mbps	MP4 1920 x 1080 24Mbps	MP4 1920 x 1080 17Mbps	MP4 1280x720 4Mbps	MP4 640x360 3Mbps
8GB	35	40	60	180	30	40	60	260	340
16GB	75	85	125	185	60	85	125	520	685
32GB	150	175	250	735	120	175	250	1040	1375
64GB	305	355	500	1470	240	355	500	2085	2755
128GB	610	715	1005	2940	480	715	1005	4170	5515

* AVCHD/MP4 都是连续记录12小时后，自动停止，然后自动开始记录。无论何种模式，其比特率皆为VBR(Variable Bit Rate）。

记录介质采用通用性强的SD卡且有效运用双卡槽，可以进行长时间双卡连续记录。并且支持在两张SD卡上记录比特率和码率都不同的影像，用于数据备份或快速分享。

高清画质

HF G40作为一款满足发烧友摄影需求的高端机型，经过硬件、软件双重改进，在画质与光学性能上有了进一步提升。

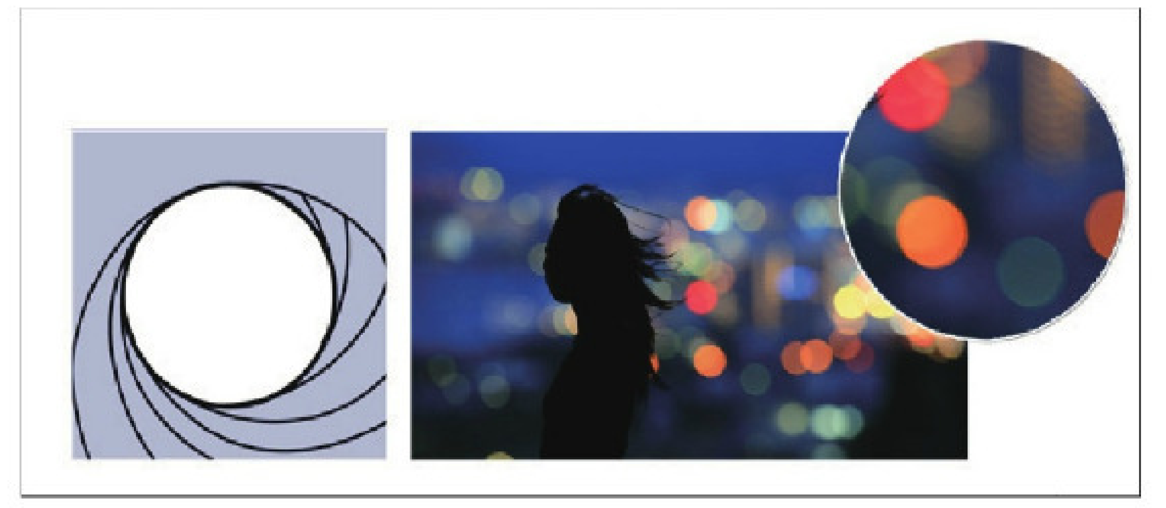
LEGRIA HF G40配备了约309万总像素的HD CMOS PRO影像传感器，这媲美于佳能专业机型XA35/XA30。新传感器还提高了聚光效率，使信噪比比上一代提升了3dB。这样在低感光度下也能获得低噪点、清晰的画面。

HF G40使用了一支26.8mm广角的20倍光学变焦镜头，镜头构成数量一半都采用了新玻璃材料，并配置在适当位置。因此该镜头尽管小巧，却实现了更大广角和更高变焦倍率。同时，它采用了与佳能高端专业机XF305/300相同的Hi-UD（异常低色散玻璃），因此虽然是广角、高放大倍率镜头，也能记录色差较少的影像。
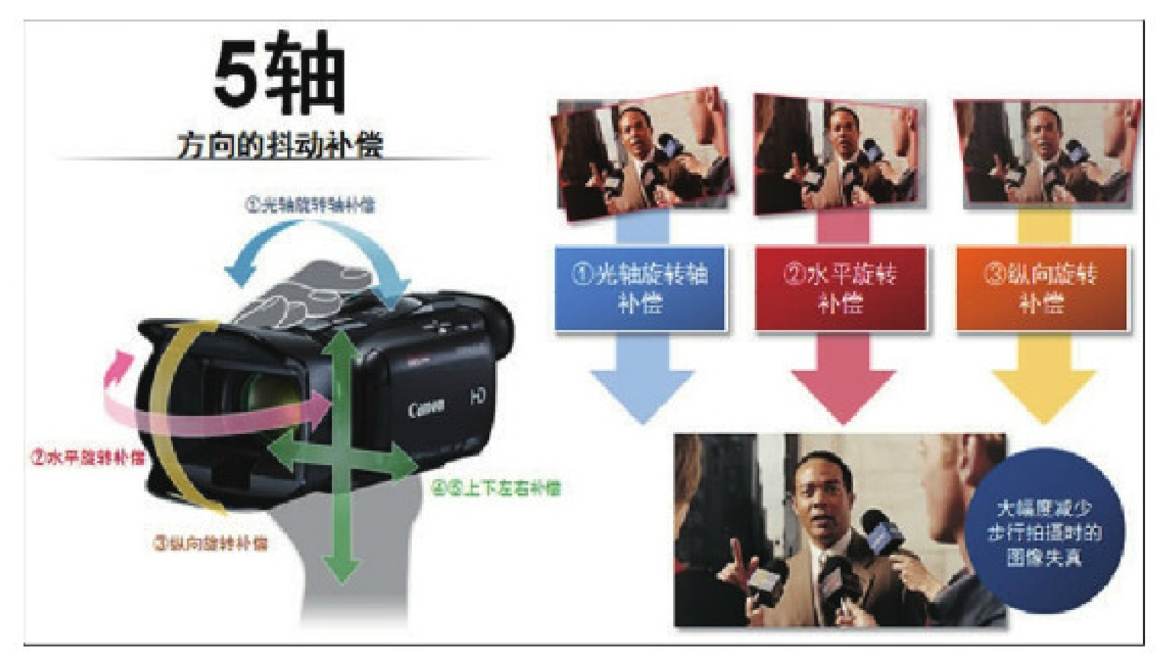


8叶片圆形光圈

HF G40镜头配备了8叶片圆形光圈，因而能够呈现出更加接近于圆形的自然美丽的虚化影像，适合拍摄需要展现美丽的夜景轮廓或灯饰等点光源的虚化影像。同时也运用了佳能出色的EF镜头EMD(电磁驱动)技术， 可以更加精准平滑地控制光圈叶片的运动。



五轴防抖

开启HF G40防抖模式，即使在运动中也能拍摄出稳定的画面。除了利用光学影像稳定系统修正垂直和水平方向的抖动外，还加入了电子影像稳定系统补偿以往光学方式无法补偿的滚动失真和仰角失真。基本上可以满足不同拍摄情况下的稳定拍摄需求。光学稳定影像系统与电子影像稳定系统的结合，降低了在拍摄过程中的模糊现象，保证了画质的清晰与锐利。



HF G40作为家用型高端机，是非常适合年轻的朋友购买使用的。虽然这款DV在重量上终于便携式家用DV，但是在画质上绝对是优选之品。



让情怀见鬼去吧
这是单机游戏新势力！

文 | 软饭王

一提起中国的单机游戏，很多玩家都会有近乎刻板的印象。比如武侠，比如RPG，当然还有情怀。在很多国产单机游戏玩家看来，国产的单机游戏，特别是有些年头的经典单机游戏，都已经进入了一种后继乏力只能靠情怀来充数的状态。玩家面对这样的游戏，怎么能够满意呢？所以对于这些玩家来说，他们亟需那些真正好玩而不是靠贩卖情怀来吸引玩家的游戏。

而现在，随着中国游戏产业的不断发展，越来越多的国产独立单机游戏开始出现了，这些游戏没有受到那些陈腐的传统国产游戏风气影响，能带给玩家更多不同的感受。本次软饭王特别采访到了三位国产游戏制作人，分别是《重初始化》的制作人Jeff、《I and me》的制作人Wish Fang和《Catch me》的制作人玫瑰狗，让他们来谈谈有关国产单机游戏与独立游戏的事情。让更多人注意到，这些单机游戏的新势力！

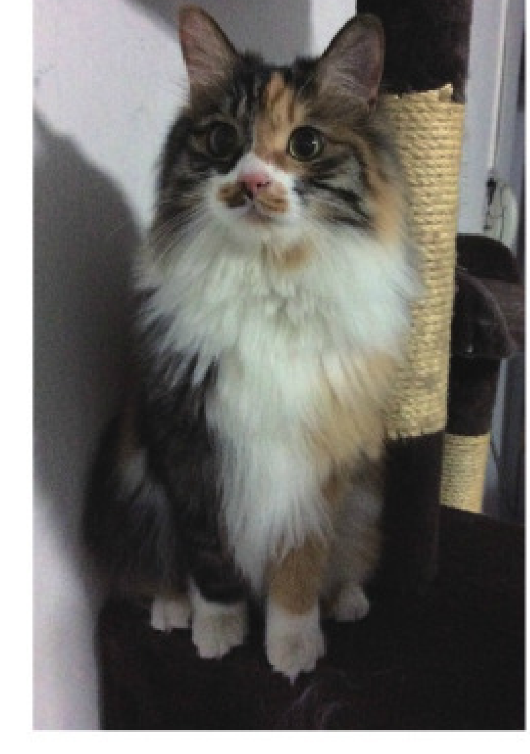
放弃传统玩法，让更多元素融入游戏当中

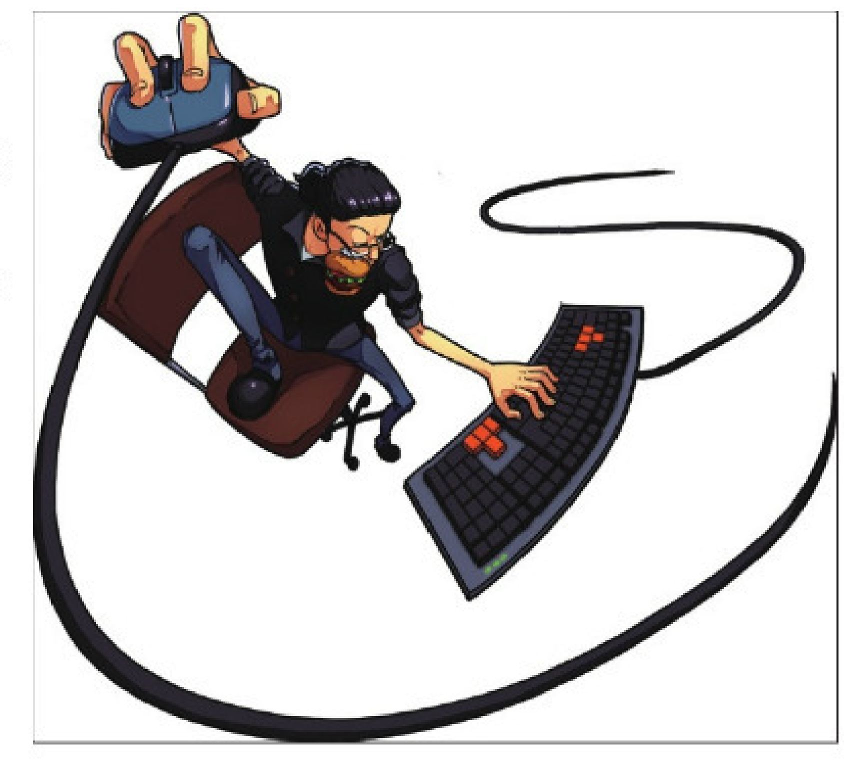
在聊起各自游戏的玩法和特点的时候，《重初始化》的Jeff首先介绍了他创作这款游戏的初衷。Jeff告诉笔者，开发现在这款游戏，主要还是出于自己的兴趣。因为平时的Jeff很喜欢玩射击游戏，不管是第一人称还是第三人称甚至是横版射击游戏都很喜欢。大家都知道，现在很多的第一人称与第三人称游戏都加入了不少的跑酷的元素作为卖点，但是真正的将跑酷和横版射击游戏相结合的却几乎没有，所以Jeff便有了开发这样一款游戏的想法。这样玩家可以不再受到各种障碍的限制，只要掌握技巧，便能到达几乎任何想去的地方。

Jeff向笔者叙述了这个游戏的背景，游戏的主角是一个克隆人，刚克隆出来的时候是没有记忆的，所以每次战斗的时候，他的记忆会被初始化一次，来给他一个战斗的动机，而随着玩家不断死亡，这个过程其实会重复很多次，所以Jeff起了《重初始化》这个名字。

而对于这款游戏的整体风格，Jeff则更多的强调了游戏的氛围。游戏的操作与跑酷结合的程度非常高，玩家可以在游戏中打出非常流畅的游戏操作，但玩家想要轻松通关，可能需要多尝试几次。从游戏的氛围上来讲，这个游戏走的应该是严肃路线，尽管角色造型比较卡通，但因为故事的基调







左上 玫瑰狗头像看起来十分有趣，既有玫瑰又有狗

右上 可能对于I and me的制作人来说，猫才是他的本体吧

右下 Catch me游戏制作人玫瑰狗的漫画形象

比较悲剧，所以游戏里不会出现很多搞怪的剧情。至于刚才说的造型比较卡通，其实是从手感角度考虑的。无论是考虑角色的操作手感，还是攻击敌人时的打击感，Q版都是最佳的选择，因为Q版的角色看起来更加稳，打起来也不会有“纸片”那种单薄感。说到背景设定，这个游戏讲的是一个克隆人的故事，但是具体的很多东西都还没定，所以先一笔带过。

《I and me》游戏的制作人Wish Fang在谈到自己的游戏的时候，介绍了自己游戏的独特玩法的思考过程。最初如何想到这个方式的他也记不太清了，好像是某一次在尝试做平台跳跃游戏的时候，多放了一个主角进去，就发现了这种有趣的玩法。其实在《I and Me》之前也有很多游戏用过同样的思路，但是Wish Fang并不知道这点，在做这个游戏的第一年，他曾以为只有自己想到了这个玩法，直到绿光的时候才发现这个玩法早有先例，当时还是有点被打击到的。

在谈到为什么会想到用《I and me》这种形式来表现游戏的时候，Wish Fang提到这源自于一个无聊的想法：假如玩家以旁观者的角度看自己，会如何看待自己？如何与自己相处？我们会成为知己吗？还是会互相讨厌呢？这是个有关自我的主题，所以就起了这么个很自我的名字。这其实并不是一个容易表达的内容，所以游戏在表达上比较抽象和隐晦。除此之外，Wish Fang个人的性格也是比较喜爱独处的，多少也掺入了这方面的情感表达。另外，Wish Fang也特别提到发现的一些有趣的现象，就是不同的人对游戏的内容会有完全不同的解读，有些甚至和作者想表达的内容完全不同，但这种不同的解读似乎同样给他带来了一些内心的感悟，Wish Fang觉得这也是很不错的。

在谈到游戏的主角两只小黑猫的时候，作者表示自己确实很喜欢猫，也养了一只猫，只是它并不是黑猫。作者觉得在游戏当中展现自己喜爱的事物的方式，其实还是很有意思的。所以，也希望玩家们能够喜欢这个游戏主角。

而《Catch me》的作者玫瑰狗对于自己的游戏更多的是调侃，他说这款游戏与其他游戏十分不同，加入了很多有趣的元素和玩法。他把自己的游戏定位为欺诈魔术类的潜入游戏，玩家作为一名劫富济贫的魔术师，在每个看守重重的房间里面利用各种魔术手段骗过守卫，然后拿取保险柜当中的金币。虽然在游戏当中的主角被设定成一个偏向劫富济贫的魔术师盗贼，但是真正在游戏当中，可能你盗取的金币还不能购买足你在行动的时候所需要的道具。也许那些看起来无比黑心的道具商人是“穷人”吧，至少在游戏当中是这样的。

在谈到游戏的玩法时，玫瑰狗表示由于这个游戏玩法比较另类，而且策略体验很重，所以的确有挺高的教学成本。在有些关卡上显得过难，可能玩家实验几次都难以过关。玫瑰狗表示在这方面会持续努力降低游戏的门槛，平滑游戏难度曲线，让玩家能够更加流畅的在游戏当中玩耍。

至于游戏面对的一些争议，玫瑰狗觉得一个游戏有争议才是好事，很感谢他们提出的意见。希望能获得大家更多的支持，让他继续做大家喜欢的游戏。

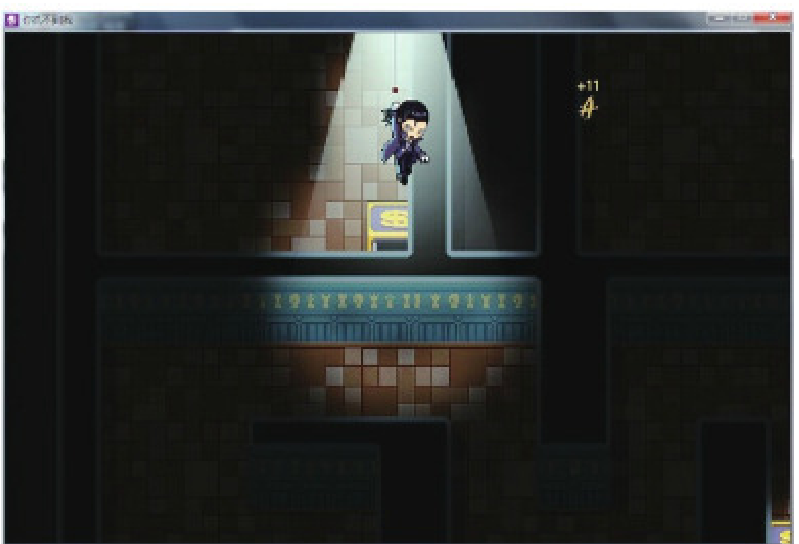
制作游戏的困难与快乐，以及不被人知道的秘密

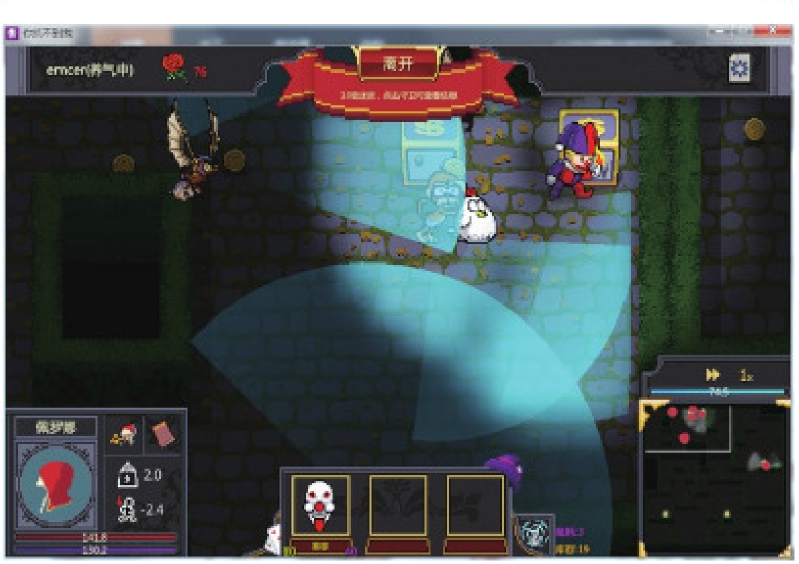
在聊起关于制作游戏的困难，还有在制作游戏当中享受的快乐的时候，玫瑰狗率先介绍了他们的团队，玫瑰狗是《Catch me》的主创，是一个入行6年的游戏人。以前一直是程序员，做过一段时间图形引擎研发。后来制作游戏的经验大多是动作和策略。他的团队有四个人，其他三名成员最初都是以外包的形式合作的。他们都是在校的学生，也都是兼职在做这款游戏。随着游戏的制作，他们的投入度也高起来了，不过仍然保持着远程和兼职，算是一个结合比较松散的制作组吧。

而说到在制作游戏当中遭遇的问题，玫瑰狗提到最大的困难是自己的经费有限，能力也有所欠缺，创作经验和手上的功夫都还差很多。《Catch Me》作为玫瑰狗个人的第一个作品，能看出游戏当中很明显的一些缺陷。玫瑰狗表示《Catch Me》制作有16个月了，他从未跟其他组员说过“这个游戏一定会很好玩”这样的话。他讨厌给别人画饼，也讨厌把心里的愿景强行植入到别人的脑海中，讨厌说服别人。所以，一直以来都是自己付钱让团队的成员帮助他的。然后《Catch Me》制作13个月的时候，负责画画的弦月玩进去了，14个月的时候，做音效

左 玫瑰狗团队的制作人员
中上 Catch me游戏包含了不少动作元素
中下 在Catch me中，想要完美避过守卫是非常困难的
右 在资深玩家当中Catch me的知名度还是挺高的









的moy也玩进去了，这两幕自然发生的时候，玫瑰狗确实感到高兴。所以当有人说：“当几个人完成了一个游戏而不会散伙的时候，一个制作组才真正诞生。”玫瑰狗是十分认可的。

相比玫瑰狗不断磨合的团队，Wish Fang就简单了很多。Wish Fang的游戏基本上是由自己完成的，包括设计、美术、程序、音乐以及相关其他事务。要说有什么不是作者制作的话，就只有翻译和片尾曲的作词和演唱了。Wish Fang作为一名工科生，大学毕业后就进入了Gameloft，后来在业余时间开始了《I and Me》的开发，在开发了14个月后，Wish Fang决定从公司辞职，全职进行自己游戏的开发，很多人会问，你为什么会作曲啊？在大学期间，Wish Fang遇到了他的作曲老师，从此跟他学习一些传统的作曲技法，这真是一个非常幸运的经历。

而在制作游戏的时候Wish Fang也遭遇了属于个人制作者的困难，他觉得一个人做游戏最大的困难并不是工作量大，而是没有反馈和矫正，当一个人长时间闷头做一款游戏的时候，是根本无法看清自己的游戏的。有时甚至会失去对自己游戏的最基本定位，也无法看出自己游戏的问题，这无异于闭着眼睛做游戏。其实哪怕是两个人，情况都会有所不同，两个人的交流过程会对彼此的思维有一个相互的矫正，而一个人则不然，思维很可能会扎进一个错误的方向出不来，因此犯严重的错误。所以对于个人的游戏制作者，制作一款游戏的时候应该更加谨慎和小心。否则很可能会陷入上面提到的误区当中。

Jeff在提到自己制作游戏的过程的时候，特别感谢了很多在他制作游戏过程中支持他的人。他说在制作游戏的时候，遇到困难肯定是有的，在刚开始做这个游戏的时候，Jeff玩游戏的经验很多，但是制作游戏的经验几乎为0，所以前几个月踩了好多坑，在代码上走了不少的弯路。那时候游戏还叫《KILL THE PLANET》，当时Jeff就在网上发布了一个版本，收集到了不少反馈意见。

那时候，项目进行的十分的困难，因为前期开发在代码上走的弯路比较多，于是考虑了许多网友的意见，Jeff决定把过去的代码全部退掉重写，甚至美术资源也换掉，然后进行全新的设计。Jeff表示，虽然不敢说现在这个版本怎么样，但是绝对比最初的版本要好很多。

再有一个就是音乐，最初的音乐其实是Jeff自己做的，现在那个教程关的音乐就是曾经的作品，但Jeff并没有音乐方面的基础，所以做音乐基本靠试，而且做的又慢又难听。好在后来在网上认识了大球，他同意帮助自己来做音乐，并且他十分理解作为学生的作者支付相应的报酬很困难，所以相当于友情帮助了。现在不只大球，Jeff的团队里还有一个很厉害的UI大神，以及一个VFX很厉害的编剧。

独立游戏，什么才是独立游戏?

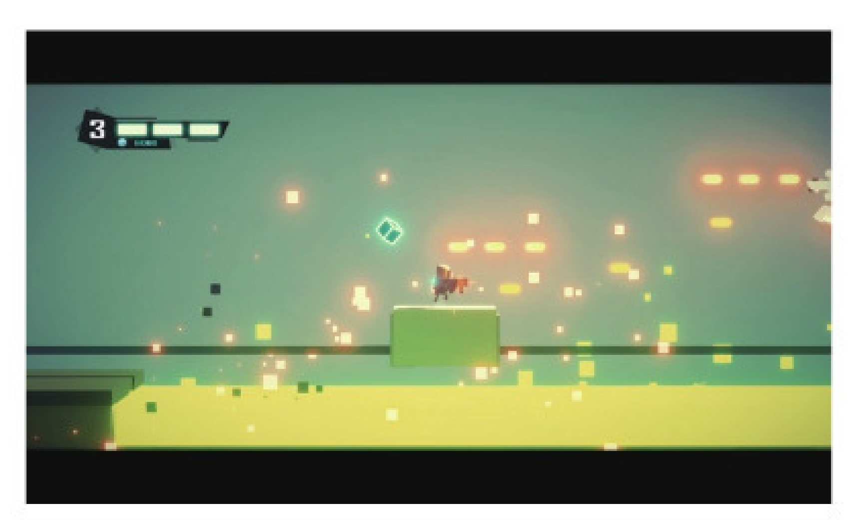
在这次访谈当中，一个难以回避的问题就是独立游戏。对于独立游戏这个话题，三位游戏制作人也有各自不同的见解。

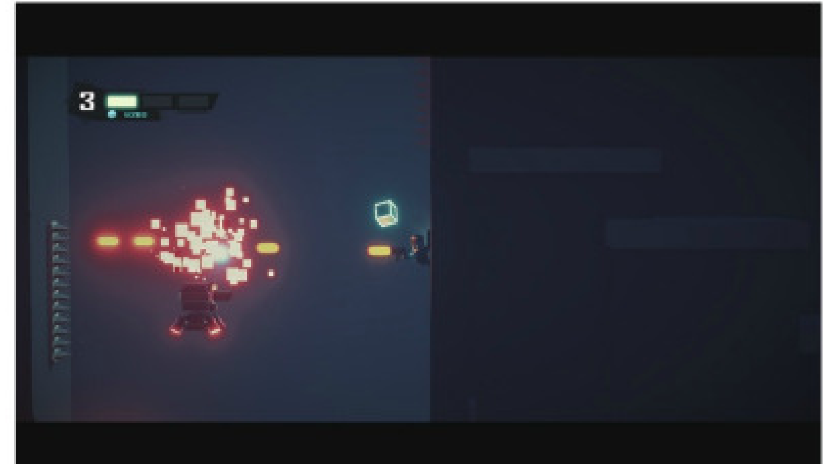
《I and me》的制作人Wish Fang觉得，独立游戏的概念本来就很模糊，难以划一道准确的分界线，对一些很明显的独立游戏或是商业游戏，我们很容易去把它们归类，但对于一些站在分界线上的游戏，还真是不太好说。

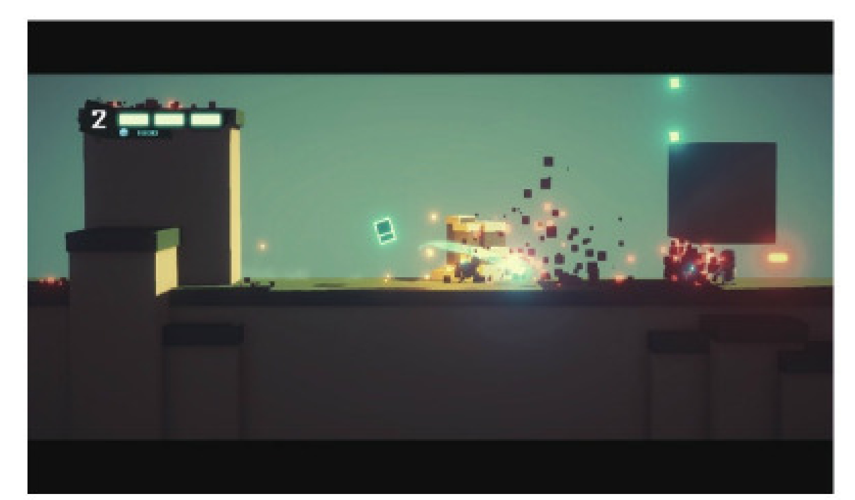
中国的独立游戏与国外还是有很大差距的，主要还是实力的差距。国外的很多独立开发者都是3A大厂出来的老手，他们可能有十年以上开发“真正”的游戏的经验。反观国内，大量独立开发者都是游戏经验不多的人，经验丰富的游戏作者很少，而这些国内经验丰富的老开发者们虽然也有多年的游戏开发经验，可他们这许多年在国内的公司里都在做什么样的游戏大家都明白。不过最近也看到了很多优秀独立游戏的作品，大概在未来一年到一年半的时间里，国内大概会有一波非常优秀的独立游戏上线。至于为什么做独立游戏，第一是因为我只想做“真正”的游戏，第二是因为我这人确实比较独吧。（Wish Fang笑了）

而在玫瑰狗看来，这个问题其实有些复杂。他说，倒退到2008年以前，有一小群人，他们没有钱，制作体验非常特别的游戏，他们为了把自己和大制作的3A游戏，以及相对同质化的类型游戏区分开来，于是使用了“indie”这个标签。由于这个标签听起来有些“酷”，所以现在很多人都在用。早已失去了它最初用以做这种区分的作用。他个人已经无法定义这个标签的含义了。玫瑰狗自己也没有使用过独立游戏这个词，都是同行或者有些玩家给《Catch me》加在身上的，玫瑰狗说自己今后应该也是不会使用的。

谈起中国的国产游戏，玫瑰狗觉得由于盗版、消费观念、







左上 《重初始化》游戏当中的子弹非常密集，很容易中招

左下 《重初始化》的动作要求同样不低，过关要特别小心

中上 《重初始化》游戏当中也设计了丰富的操作模式，让玩家能够流畅的进行游戏

右上 《重初始化》的光影效果做的非常赞

制作水平等等复杂因素的影响，中国的游戏一直以来都更像是社交工具，网游以及货币化手段都得到了长足的发展。而玫瑰狗自己则无法制作以服务他人为核心思想的社交工具，如果价值观允许他这样做，直接去互联网行业就可以了，干嘛还要做游戏呢？况且更重要的，玫瑰狗认为自己也没有那种能力和资金去服务那么多人。把游戏看做“创作载体”或者“表达媒介”的视角，一直都没有成气候。Steam进入中国以来，玫瑰狗看到了一点希望，所以开始独自制作游戏尝试这条路。以作者对同道中人们的了解，我们都是才刚刚开始。

而作为独立游戏的新人，Jeff的观点与前面两个人的观点有所不同。他很赞同一种说法，说独立游戏的内核是独立精神，能够表达出制作者真正想要表达的东西，就算是独立游戏。而作者所表达的东西，可能是故事，可能是玩法，可能是画面等等。有人说《潜龙谍影》也算 独立游戏，因为这款游戏有着小岛秀夫强烈的个人风格，他觉得说的不无道理。而独立游戏这种突出“强烈个人风格”的特点，也导致了独立游戏不一定能获得很多人的喜爱，所以从独立游戏制作者的角度上看，好的独立游戏，应该是有独特想法的，并且真的用心做出来的独立游戏，并不一定大家说好就算好。而从一个玩家的角度上来看，好玩并且有特色的独立游戏才是好的独立游戏，毕竟，无论是对于独立开发者还是玩家，独立游戏存在的意义都在于探索更多有趣的玩法。

Jeff之所以选择独立游戏这条路，首先是因为喜欢做游戏，他希望能把脑中有趣的想法变为现实，跟大家一起分享。而且Jeff也很喜欢自由的感觉，不喜欢受到束缚，希望能按照自己的想法去做游戏。所以他选择了做独立游戏。而谈到独立游戏在国内的机遇，Jeff觉得现在可以说是中国独立游戏的黄金时期，各大平台如Steam、微软、索尼现在都大力支持独立游戏，而且也愿意支持国产的独立游戏，所以在没有资金进行宣传的情况下，只要有诚意，独立游戏也有机会得到很大的曝光。随着国内玩家正版意识的提高，愿意支持独立游戏的玩家也会越来越多。当然，在独立游戏实际的开发和运营过程中，会遇到各种问题。独立游戏制作者也应该接受专业团队与专业人士的开发运营经验，比如大球就给Jeff提供的音乐上的帮助，或者是现在《重初始化》的发行商提供的有关开发、制作以及周边的相关资源和帮助。因为有了这些，独立游戏才能够走的更远，为玩家带来更高质量的体验。

向着更美好的未来前进！

在访谈的最后，笔者提出让三位游戏作者说一说他们眼中对未来游戏的展望。Wish Fang说：“我是个喜欢闷头创造东西的人，对我来说做游戏大概再合适不过了。我还是挺享受独自做游戏的生活，亲手写每行代码，画每一笔画，修每一个音符。每当想到整个游戏都是自己完成的，还是挺有成就感的。而且看到许多玩家确实真的喜欢我的游戏，甚至认真的感受游戏的细微情感，我也是很欣慰的。毕竟独立游戏能完成就不易，这对我来说无疑是十分宝贵的经验。”

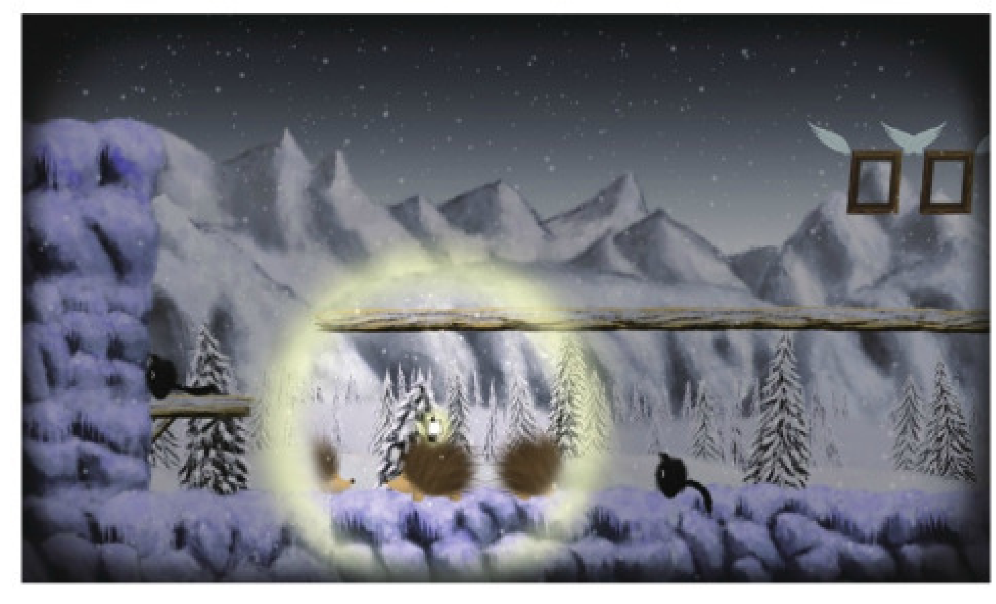
Jeff表示作为一个新人，还谈不上太多的经验留给大家，只是希望广大的游戏开发者共同努力，开发出让老外也觉得有意思的游戏。我们国内的游戏，一样也能够用有精致的画面，或是震撼人心的音乐，同时我们也会更多的关注游戏的本质，做出让大家觉得好玩的游戏。 希望有一天中国的游戏也能在世界舞台绽放光彩。

而玫瑰狗则说这个问题让他想了一会儿，但还是想不到要说什么。他表示毕竟是个游戏作者，所以还是让他的作品说话吧。

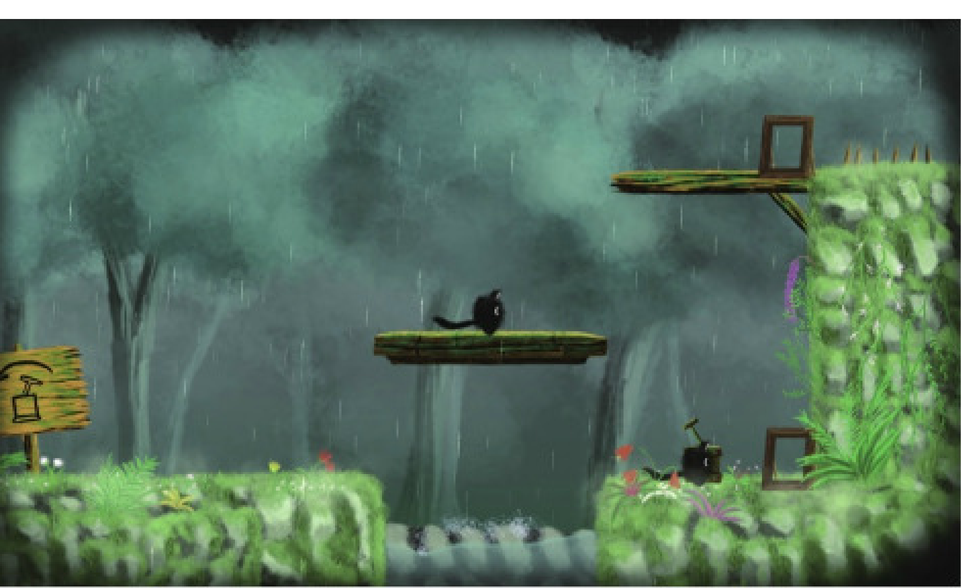
可能在很多玩家看来，中国的单机游戏与外国的游戏大作相比，还有很大的差距。但是看到这些国产单机游戏的新势力，看到他们做出的游戏作品，每一个玩家都有理由相信，中国的单机游戏的未来是无比光明的。在这些游戏制作者和热爱单机游戏的玩家的共同努力下，中国的单机游戏，将会能够迎来更加美好的明天。

这是中国每一个单机游戏制作人，都应该努力前进的方向，让玩家们看看，属于中国的单机游戏新势力！









左上 I and me游戏当中包含对应不同季节的场景

左下 虽然是两个角色，不过I and me却是用一套按键来操作的

右上 对于玩家来说，想要操作好I and me这款游戏并不是那么容易的

右下 游戏当中独具韵味的画面和音乐也备受玩家好评

一位不屈的追梦者

狮子头二十周年祭

文 | 无声畅游

微软关闭狮子头工作室（Lionhead Studios）的决定，使许多仍对这家位于英国吉尔福德的创意工坊抱有希望的玩家扼腕叹息。由于它继承了牛蛙（Bullfrog）的衣钵，人们对它寄予的厚望自然不同于一般工作室。虽然它并没有达到每作必出精品的程度，但起码它很走心，品质始终都能维持在一定水准之上。但遗憾的是，这期间有许多具有野心的原创作品都被先后取消，大大削弱了它的创造力，逐渐变得平庸沉沦下去。

第一部富有创意的作品

1996年创建的狮子头直到2001年才拿出它的第一步作品：《黑与白》(Black & White)。彼得·莫纽克斯（Peter Molyneux）的名人效应为它带来了足够的曝光度。但说实话，它的正式版本在很多方面并未兑现当初宣传时的承诺，不过你可不要将这与“魔力牛（Molyneux）”最近一些令人反感的言行联系在一起。“魔力牛”之所以能在牛蛙和狮子头达到职业巅峰的原因在于，这两个地方都有许多极度优秀的程序员围绕在他这颗当红之星的周围，因此无论他之前如何吹水，最终做出来的游戏品质都不会太差。《黑与白》就是一个典型例子，开发者一开始许诺这部游戏中的生物AI将达到超乎想象的复杂程度，尤其是善于学习，但其实际的成品效果却相当粗糙。但也正是依靠这种打了折扣的生物扮演创意，造就了以《黑与白》为代表的上帝类游戏的特别之处。比如你可以选择游戏中的典型生物巨猿，首先你要以主神的身份把它调教好，然后就可以用旁观者的身份看它如何为村民服务，或做些奇奇怪怪的事情，确实别有一番风味。



右 《黑与白》中的生物其实就是日后神鬼寓言中狗的原型，并且有着类似的特性，比如它们的毛发颜色反映了你的道德倾向

将这些巨型生物当宠物一样培养虽说有趣，但当这一要素到了后期阶段被淡化时，整个游戏体验便会一落千丈。公平地说，《黑与白》中的生物育成系统是上帝类游戏中一个了不起的创意，它实际上把玩家本身从这些奇幻世界中抽离出来，转而通过玩家所支配的神兽来提供一个新的游戏维度。在这一创意大获成功之后，很快就迎来了一部继续强化这一要素的资料片《神兽岛》，并新增了鳄鱼、犀牛等生物。

被取消的那三年

不过在狮子头真正推出下部新作之前，又过了三年时间，但这并非效率问题，而是期间有多部作品被取消，其中野心勃勃的B.C.无疑是最可惜的，这是一部史前动作生存冒险类游戏，玩家要在其中扮演不同的远古部落，他们的敌人不是别人，正是形形色色的恐龙。对，你要与霸王龙硬刚，朝迅猛龙扔掷巨石，用火箭射杀翼龙，一步步艰难爬升到史前时代的食物链顶端。不用说，这又是一款充满狮子头色彩的达尔文主题游戏。然而，这款游戏的野心实在太过庞大，除了各种恐龙之外，还有昼夜交替系统、真实物理模拟系统——这些至今都少有游戏能真正做好的东西，因此只能迎来胎死腹中的命运。看看最近一两年才流行起来的各种史前恐龙类游戏，如“方舟生存计划”“孤岛惊魂原始杀戮”“地平线黎明之前”等，你不得不感叹B.C.确实生错（早）了时代，又不得不佩服狮子头的











左上 B.C.的野心实在过于庞大，与史前恐龙为伍的设定直到最近两年里才真正流行开

左下 《黑与白2》算是原作的全面升级进化版

中下 不管你是否相信，《电影大亨》的发行商居然是动视……

右上 《神鬼寓言》的主旨在于表现一个无时无刻不在改变的世界

右下 多年后，“魔力牛”也不得不承认自己犯有承诺过度却无法完全兑现的毛病

先见之明。

B.C.实际上是由狮子头的卫星工作室Intrepid Computer Entertainment开发的，另一家与狮子头有着合作关系（或者说得到其资金和技术帮助）的卫星工作室是Big Blue Box，它当时正在开发一部新形态的原创RPG——Project Ego。这正是《神鬼寓言》(Fable)的雏形。狮子头也正是凭借这部2004年的Xbox独占作品，真正确立了自己的江湖地位。

闪现个性光芒的乐土

在《神鬼寓言》的世界里，玩家所接触到的一切，从多节瘤的古树到满口脏话的泼妇，无不闪现着个性的光芒。阿尔比恩本身则是一个具有独特英伦文化特色的奇幻世界，它将严肃的奇幻传说与粗俗的漫画幽默结合得恰到好处，处处充斥着玩世不恭的戏谑模仿，让人感觉到这确实是一片活生生的乐土。虽然一路上也会遇到许多恶棍和卑劣行径，但《神鬼寓言》的根仍在于童话和英雄的旅程，还有最重要的一点：世界一直在不断的改变着。

“魔力牛”事后承认，在他这么多年的职业生涯里，过度承诺的问题确实一直缠绕着他和他的团队，其中影响最恶劣的当属神鬼世界中的种树系统。本来按照宣传中的说法，玩家所扮演的角色可在小时候种上一棵树，然后看着这棵树和自己一起慢慢长大。然而这个功能却在游戏正式发售前被删掉了，从而招致了大量的批评。种树本意是为了体现游戏世界中的一切都在不断地变化这一核心概念，虽然被取消了，但游戏成功的实现了让玩家从一名年轻男孩成长为英雄的完美兑变。一路上在众多配角的陪伴下，玩家需要做出许多重大抉择，到最后，犹如完成了一段史诗般的旅程。这种让玩家对主角充满归属感的做法，反倒使种树系统的取消成了一种明智的选择，正所谓放弃一颗大树，得到了整片森林。

2005年的《黑与白2》更像是对原作的全面改进版，而且在玩法和体验上更加简单明了，易于理解。它依旧延续了前作的精髓，即对神兽的培养上，同时去掉了很多不合理的地方：村民变得更加有用，调教生物变得更加简单，任务更加多样，然而任务结构本身虽说直白了不少，但也缺少原作略显含混的神韵。《黑与白2》是一款无可否认的伟大作品，但偏偏在很多人心中就是不如一代。

也是在同一年的年底，Lionhead推出了它的最后一部PC向作品，同时也是最具原创性，最有远见的一部作品（尤其是对于它的市场发行方而言）——《电影大亨》(The Movies)，其内容也就是使用玩家创建和配音的角色来制作电影，更准确的说，是用游戏引擎制作电影（Machinima）。但该作的不足之处在于缺乏重点，它既需要玩家摄制电影，还加入了打理电影公司的要素，这就有点向“模拟人生”靠拢，但它并不需要这么做，反而妨碍了其核心机制。此外，电影编辑器的很多功能都没有得到充分的解释。只有坚持不懈的玩家才能在这海量的工具和道具中找到灵活强大又适合自己的创作工具，通过角色编辑器，玩家可以创造出他们心目中的任何“明星”。当时，网上还有一个专门的网站用于存储分享玩家摄制的影片（可惜

现在已经倒闭了），庞大的Mod社区更是应运而生，衍生出了许多新的定制镜头和制作工具。

也是在这段时期，狮子头开始了转型。

并入微软后的续作之路

因财政困难，Lionhead在2004年接受了首笔外部投资，2006年正式被微软收购，并开始研发《神鬼寓言2》。来自微软的充足资源使本作相较一代有了全面的提升，阿尔比恩变得更为庞大，每个角落都是如此让人着迷，并且更加生活化。游戏中的战斗由于采用了新的物理引擎也变得更真实，还有很多出彩之处也都有旁文详加说明故不再赘述，而某些别具一格的恶趣味却少有人提——这就是与NPC进行交流的方式（也可以说是一种小小的技能），嘲笑和奚落那都是基本式，最搞笑的是，你居然可以向对方大声的放屁，这当然会冒犯到其他人，但有时居然也能起到引起对方关注的积极作用（另外，打嗝也是种不错的交流方式）。这个不雅动作的动画和音效做得实在不能更好，以至于很多玩家专门以做这种事为乐：每当遇上一个新NPC时，就会先朝他放一个响屁，每个小镇一圈逛下来，一定要让镇上所有的陌生人都尝到你那酸爽的滋味。虽然这只能算是游戏中的一个细节部分，可是却只有狮子头想到了。

《神鬼寓言3》没有二代那样充裕而奢侈的四年开发时间，因此做出了一部有失水准的作品。游戏世界的风貌和声音有点回归初代的感觉，但游戏的流程很短，特别是剧情的后半段就是做各种的选择和决定，实在有些无聊，而到了通关之后更是再没有让人继续玩下去的冲动。笔者这里无意对三代太过苛责，但它确实没有能够Get到二代的精髓所在，战斗系统简化到空洞的地步。二代中的战斗系统本来秉承了一个伟大的原创精神：不把死亡看得很重。然而三代不仅抛弃了这一原则，还加入了无聊的刷刷任务，进一步降低了游戏的格调。流程后期要做出的那些所谓重大抉择简直是对游戏乐趣的重大摧残。作为一家充满感觉和个性的游戏开发公司，这部作品实在有些冰冷。

本文无意探讨微软的收购对《神鬼寓言3》造成的影响是好是坏，但微软确实应对狮子头在三代之后的一路走低负有责任。《神鬼寓言：旅程》的诞生完全是为了顺应微软当时拓宽Xbox业务需要，而强加的又一部Kinect游戏。而从Xbox One首次公开亮相伊始便成为新主机主打软件的《神鬼寓言：传奇》，谁也没想到它会经历如此坎坷的开发经历，商业模式也变成了不讨喜的F2P，这与遭遇PR灾难、陷入重重困境的Xbox One，简直就是一对难兄难弟。从三代的缺失、到开发Kinect游戏和F2P游戏，再到关闭，狮子头划出了一道“优美”的下滑曲线。

左上 《神鬼寓言2》可谓是狮子头的巅峰之作，但巅峰之后却是不可避免的下滑

左下 《神鬼寓言：旅程》是Kinect体感与传统游戏一次并不成功的结合

右上 《神鬼寓言3》预示着当一家充满创意的工作室被桎梏在单个系列上时，问题的爆发是迟早的事

右下 久拖不决的《神鬼寓言：传奇》成了压垮狮子头的最后一根稻草















左上 讲述小男孩的成长历程一直是“魔力牛”心中的梦想，可惜Milo再次成为时代的牺牲品

左下 Milo的响应度极高且非常合理

右上 对Milo进行动作捕捉的录制现场

超越时代的Milo and Kate

狮子头的巅峰可能就是《神鬼寓言2》这部续作了，但微软把狮子头定位在一个专属IP续作开发工厂的做法，与狮子头本身的信条实在过于相悖，脱胎于牛蛙的狮子头，可以用几个关键词来概括：个性、野心、鬼点子多、坚持原创。但“魔力牛”也恰是因为这些将狮子头带入了财政困境的死胡同，B.C.就是一个典型被野心压垮的例子。不过B.C.之后，狮子头并未气馁，很快调整好心态又开发了《电影大亨》这样特立独行的原创作品。狮子头的野心与原创之魂仍在，即使微软当初给它分配开发Kinect的硬性指标时，它也要押上自己的全部再赌一把，于是就诞生了“Milo and Kate”这个并未成为实际游戏的作品。

Milo and Kate是在2009年E3展上随Kinect一起公开亮相的，在彼时一片Halo和COD的喧嚣声中，人们看到了这样一部非常英国化又非常生活化的作品，它围绕着一位小男孩（即Milo）或女孩(Millie)和他/她的小狗(kate)展开。玩家可以通过Kinect与Milo交谈，Kinect相当于在玩家和主角之间建立了一道跨越电视屏幕的情感联络桥梁，让人真切地领略了心灵沟通版恐怖谷的魅力。

Milo and Kate过于怪异的风格和纯粹家庭化的要素使它很难成为一款真正的游戏，其任务就是做做作业、打打水漂，但它作为一个并不一定非要是游戏的Kinect项目，很容易就成为该平台上最受瞩目的一部作品，它试图通过对一位虚拟角色的情感描绘，营造出一段让人全心投入的小男孩成长蜕变经历。

而这也正是“魔力牛”从业数十年来一直想要完成的心目中的那款游戏。只可惜这段E3演示版还处于非常初期的阶段，还未来得及向公众展现出其全部潜力，就很快消失在公众的视野当中。但据曾有幸亲身试玩过这部作品的业内人士证实，那绝对是一段非常美妙的体验，虽然其间小问题不少，但响应度极高，而且非常合理。狮子头显然是为Milo投入了全力的，但微软并不认为这会成为一部具有商业价值的产品，遂终止了对它的支持。当然微软事后多年来里不断地争辩说Milo从来就未超过技术演示的范畴，但狮子头的开发人员却一直在把它当游戏对待，最起码，是一部建立关系和人际交往的游戏。

不管微软是对是错，都无法否认它确实曾为这个项目投入了大量的资源，甚至更极端的说，如果没有雷蒙德巨头的介入，玩家恐怕都无法见到《黑与白2》以后的作品。错就错在Milo又是一部远远超出其时代的作品，主流游戏对于游戏角色之间关系的生动刻画，也就是最近几年里才开始流行起来的，比如《生化奇兵：无限》就是一个很好的例子，其中那些情感复杂的NPC，才是真正伴随自己的同伴，比那些硬把你编入一个战斗小队，看着三四名战友从头到尾都在机械地做着开枪这一件事的游戏不知道高到哪里去了。

和牛蛙一样，狮子头依旧是生错了时代，要是生逢得时的话，它也许现在都在研究登月项目了。最后，谨让我们用一句墓志铭来为这位有尊严的时代悲者做个了结吧：

一位不屈的追梦者。



对，你没看错，是“一战！”

文 | 科曼奇复兴计划

战地
Byettlefield 1
制作： EA DICE
发行： EA Games
类型： 第一人称射击
发售： 2016.10.18
平台： PC/PS4/XBOX ONE

在不是很久之前，大家还在猜测所谓的《战地5》到底会搞出什么花样。因为和一直卡在未来战争的“使命召唤”类似，DICE原创的战地（这就肯定不包括《战地：硬仗》）也卡在近未来战争很多年了。只是没有前者那么科幻而已。前段时间官方各种暗示曾一度让人认为游戏将回归战地初代的二战背景。结果最近预告片一放出大家大（爽）跌（的）眼（飞）镜（起）。这个系列在“回归初代”的问题上显然做的有点过，回到了比二战还往前的第一次世界大战。

罕见的题材

在泛滥成堆的FPS游戏中，军事题材历来是第一大主题。而在军事题材中，最火的题材无非就三种：二战，现代/近未来反恐战争，再就是未来科幻风格题材。由于上世纪90年代末到本世纪初的这段时间，“荣誉勋章”“使命召唤”和“战地1942”三大IP联合已将二战题材榨干，然后这三大IP又紧接着将现代战争一同榨干。紧接着“使命召唤”又连续出了4个未来战争的风格的游戏，自此三大题材基本上已全部榨干。因此，此次战地系列选择一战作为题材，虽可谓独辟蹊径，但亦有难言的苦衷。为了突出这个新风格，连游戏的名字都改成了《战地1》。那么这个“1代”到底能给我们带来些什么呢？我们不妨先看看一战时期有些什么吧。

第一次世界大战爆发1914年，当时新兴的资本主义国家纷纷向其终极阶段帝国主义推进。在推进过程中，不断瓜分殖民地，经济发展不平衡，最终导致全世界强大的资本主义国家分为两派进行了长达4年的战争。大约有6500万人参战，1000万人丧生，2000万人受伤。最终以英法为首的协约国获胜。第一次世界大战是刺激各国军工科技进步的重要催化剂，催生了班用机枪、军用飞机、坦克、飞艇、巨型战舰、等兵器的出现，这些兵器在随后爆发的二战中逐渐完善，极大地改变了战争的面貌。

在本次《战地1》的预告片中，上述所说的所有战争机器全部登场。加上寒霜引擎出色的表现力，游戏的演示效果十分惊人。巨大的坦克碾过壕沟，木制飞机在山谷间缠斗，巨型战舰发射火炮等场景栩栩如生。同时就游戏自身而言，一战的故事背景设定给了我们一些近几年“战地”系列所没有的体验。例如荒漠中的骑兵的“骑马与砍杀”，遭

遇敌军毒气迷雾需要带上防毒面具等。但是目前还不清楚预告中的视频片段哪些是属于单人战役部分，哪些又是属于战地系列传统擅长的多人游戏部分。不过可以肯定的是，此次战地系列的开发方向是来了一个180度的大转弯，让我们又记起了这个系列是以历史题材的游戏起家的。而且这一次官方表示“本作不是什么架空历史的作品，没有时空穿越，没有各种奇葩元素，绝对忠于历史。”

更好的游戏体验

随后网上放出的玩家的闭门演示新闻更是让人振奋。首先游戏依旧保持了近几作“战地”的4职业设定，不过稍作了调整。目前的职业分配为突击、军医、支持和侦察。不同的职业也将限制携带不同类型的武器和装备。例如医疗兵携带医疗包和半自动武器，支援并兵携带轻机枪并能够提供弹药并修理载具等。另外本作的近战武器得到了空前的加强，仅目前确认的武器类型就有剑、槽锤、刺刀和铁锹，不同的近战武器有不同的特点。空战系统将根据历史背景重置，目前公布的有传统的战斗机也有轰炸机。而且从视频上看，轰炸机真实的还原了一战时期靠人工手扔的投弹方式。本作的坦克将成为名副其实的陆地霸主，不仅火力和防御力强大，还可以携带5名士兵穿越战场。类似于前作装甲车与坦克的合体。同样因为背景原因，游戏的坦克驾驶体验将于前作有很多不同。

由于场景多为开阔地和农村，本作的物理破坏设定难度随之降低，因此本作的动态破坏效果将更为强大。实际效果预计会回到甚至超过当年《叛逆连队2》的“全图脚本破坏”的水平。“战地3”和“战地4”中蹩脚的建筑脚本破坏将成为历史。也就是说玩家又可以体验当年BC2时代将这个地图的所有建筑轰成渣的爽快感，也意味着游戏的难度将高于目前的“战地3”和“战地4”（因为掩体更加难找）。前作的自定义武器系统依旧会保留，玩家可以自行定制武器。当然最让人热血沸腾的还是视频中放出的骑马片段，但是这部分即使是在内部演示也没有明确说明具体的玩法。

“战使大战”重燃战火

总之从目前的消息来看，《战地1》的开发已经接近尾声。游戏定于今年10月21日正式发售。官方还特别承诺将吸取《战地4》的教训，认真的做前期BETA测试，尽可能在游戏正式发售前解决所有的Bug。然而作为《战地3》和《战地4》的老玩家，笔者表示，你们开心就好，我们也就是随便听听。不过目前DICE在社交媒体上又开始向《使命召唤：无限战争》开炮，很多网民已经纷纷加入了拱火大军。就发售时间来看，《战地1》的发售时间在《使命召唤》之前，这不禁让我们想起2011年那场同样由EA和DICE挑起的针对“谁才是FPS霸主”的大讨论。然后时过境迁，现在的COD已经被认为“老态龙钟”，而《战地1》带着全新的设定在此时回归，更增添了几分霸气和自信。所以可以预见的是，今年E3和科隆游戏展上，一场“战使”舆论战在所难免。笔者在这里也拱一把火，《战地1》和《使命召唤：无限战争》，你更看好谁呢？ P

左上图 骑兵作战将是本作的一大创新点，就看DICE如何驾驭

右上图 本作的破坏效果一如既往地惊艳，而且官方一再声明本作将使用全新的“动态破坏”系统

左下图 游戏中的红色飞机是向一战中经典“红男爵”致敬

右下图 还原一战时期的空战场景







战斗民族的“全境封锁”

文 | 科曼奇复兴计划

逃离塔科夫
Escape from Tarkov
制作： Battlestate Games
发行： Battlestate Games
类型： 第一人称射击
发售： 2016
平台： PC

去年各游戏厂商挖下的各种“新坑”（新IP）当中，《逃离塔科夫》算是比较低调的。相比于当年大吹特吹的《全境封锁》，同类游戏《逃离塔科夫》的宣传却保留了战斗民族一贯的简单朴素的风格。但从目前放出的情报来看，这款游戏还是值得我们去关注的。

聪明的背景设计

《逃离塔科夫》的故事发生在一个虚构的俄国城市“塔科夫”，《逃离塔科夫》故事发生在2028年虚构的城市塔科夫及其市郊地区。塔科夫是俄罗斯的北部工业区和金融中心，由于跨国公司Terra集团的非法活动，导致两个军事势力（你们猜猜会是谁）在塔科夫发生了交火冲突。由于未知原因，整个城市失控，城中的居民也都逃离了。留下来的要么就是幸存的士兵，要么就是当地的歹徒或者是其他不明人士。不得不说，这个故事背景就比《全境封锁》还有DayZ以及其同类作品要靠谱且有意思的多。游戏从一开始就确立了两个对立阵营的设定，这使得游戏一开始就有了更明确地目的性。毕竟，实在没别的可干了两个阵营还是可以互相撕X的嘛。这就要比DayZ里因为后期无聊而互相杀着玩或者《全境封锁》后期因为无聊而在暗区里找虐显得正当的多。

去年放出的第一个CG预告中，就表现了这个场景，两个雇佣兵小队在一个废弃的建筑中相遇，随机展开了撕X大战，最后两败俱伤。仅有的两名幸存者在被手雷冲击波炸晕的昏迷中醒来发现一群歹徒正在搜刮自己同伴的尸体并处决没有咽气的同





左图 游戏从一开始就设定了两个对立阵营开始撕X

右图 预告片中最后两个军人放下阵营的分歧，为了生存暂时结成了同盟，至于真到了游戏里玩家会怎么做，我只能说嘿嘿嘿了……

伴。于是两位幸存士兵暂时放下了阵营之间的对立，为了生存站在了统一战线，与犯罪分子集团展开了不知道会持续多久的新一轮的撕X。看完片子后，老科不禁感慨，你看着战斗民族诠释的撕X境界，就是和欧美那些娘炮不一样啊！从头撕到尾，全程无尿点，真过瘾。

硬核向的生存对战

后来网上放出了一系列的直播系列视频，这款游戏实际的视频的确印证了我的想法。首先游戏的画面以及射击感与《武装突袭3》以及《DayZ》十分类似，甚至有过之无不及。不仅枪械的射击后坐力感觉模拟的十分到位，连人物在移动射击时枪械的晃动都做得丝丝入扣。游戏制作组也在宣传中表示游戏设计团队有专业的人士指导，所有枪械射击音效均来自靶场现场采集，制作组甚至在真人头顶上安了一个摄像头，然后记录下来他手拿着枪各种换子弹的细节动作，这一切都充满了战斗民族游戏的实诚和真实感。游戏的接敌距离很远，但也没有武装突袭标准300米那么夸张，不过足够让很多第一次接触东欧FPS游戏的玩家感到不适。但是请先在板凳上坐稳，因为接下来我要说，这款游戏是一款完完全全的MMORPG游戏，拥有完整的技能树和等级系统，并有一个剧情任务线，玩家需要先完成主线任务线然后才能开始自由探索。

说到这里我倒是有点隐隐的担心，因为目前最成功几个的射击RPG（这里面当然没有《全境封锁》）都是以射击“奇形怪状的物体”来换取玩家的理解的，比如外星人，比如机器人，比如穿着重重盔甲的怪物，然后你发现他等级高你5级，你一发火箭筒轰上去，发现火箭“弹开了”。这虽然有点夸张，倒也算是合理。同样的情况出现在了《全境封锁》当中，你朝一个比你高5级的敌人扔一颗手榴弹，他被冲击波击飞出去3米，然后一个鱼跃的跳起来和你接着撕逼，这明显就会让你产生一种想骂人的冲动，那个人只穿了一件套头衫啊！所以《逃离塔科夫》在这个方面如何能做到即合理又有玩头就要看制作组的制作能力了。既然射击感如此写实，如果再做成《全境封锁》那种显然会很诡异。但如果真的做成《武装突袭3》那个级别的射击模拟，那么RPG的技能该体现在什么方面又是另一门学问了。

除去这点担心，目前游戏的演示效果是十分惊艳的。射击感一流，地图足够大，游戏细节丰富到让人咋舌。游戏开发日志中有一段是官方拍胸脯承诺游戏里的每辆汽车的车门和后备箱你都能打开进行搜刮。当然，车能不能开官方却并没有说。另外我还要老调重弹，东欧制作组制作游戏普遍都有比西欧以及北美那帮娘炮大的多的脑洞，其实际游戏的质量则根据其制作游戏时喝了多少伏特加而呈现两极分化形势。游戏预计会在今年的第二季度发售，涉及到网游体验还要考虑网络因素与服务器分布问题，因此喜欢真实系生存游戏的玩家不妨关注一下这款游戏，没准它就是史上最好玩的生存游戏呢。最不济，它应该会比《全境封锁》好玩吧。P









左上图 游戏的画面好的没的说，但是就是不知道实际优化如何

右上图 与其他生存游戏相比，本作公布的势力和派系间的关系更加复杂，这也意味着会有更多的乐趣

左下图 听说别的游戏能给武器加配件？那我们教你把枪拆了好了

右下图 要先完成主线任务线然后才能开始自由探索



越战老兵的复仇之路

文 | 莽月飘零

黑手党3
Mafia III
制作： Hangar 13
发行： 2K Games
类型： 动作冒险
发售： 2016.10.7
平台： PC/PS4/XBOX ONE

打怀旧复古牌的“黑手党”系列一直以来都瞄准了二十世纪五六十年代的美国，将一个二战后黑帮纷争的动荡年代展现得淋漓尽致。《黑手党3》则是该系列最新作，罕见的选用了黑人为主角，为玩家展现出一个黑帮江湖恩怨情仇的悲情故事。

越战老兵归来

游戏的主角是一名参加过越南战争的黑人老兵林肯·克莱，战后归国，为了重新开始新生活，不被当地其他黑帮所欺负，克莱加入了一个当地黑人帮派。但是在一次帮派势力之争中，克莱的帮派与黑手党产生了利益冲突，很快，黑手党突袭了帮派聚会的酒吧，帮派一夜之间覆灭，而克莱则幸运的躲过了一劫。

玩家将扮演克莱，为自己的兄弟们和昔日的帮派向黑手党复仇，同时也要查出究竟是谁出卖了克莱和他的帮派，根据线索一路追凶，从最底层开始，一路向上将叛徒和整个黑手党端掉。当然仅凭借克莱一人之力是无法完成复仇的，本作和前作一样引入了副主角的概念，在游戏中克莱仍然有帮手，他可以结识各种势力的各种角色，从小弟马仔到小头目，再到帮派高层一应俱全。这些同伴有些是真正的朋友，而有些则是相互利用的关系，更有一些可能是带着友善面具的敌人。其中既有遭到迫害而来到美国避难的北爱尔兰民权运动支持者伯克，也有海地黑帮成员女黑人卡桑卓，更有克莱的教父詹姆斯，同时CIA特工约翰多诺万也会以利用者的态度和立场去帮助克莱。

另外值得一提的是，《黑手党3》开始剧情的年份紧接前作结尾，这预示着前作主角未完的故事会在本作以另一种视角继续，而且近日官方放出的消息也得到了确认：前作结尾，报了杀父之仇的维托·斯卡莱塔捅了天大的篓子而遭到黑手党的围杀，在干掉法孔尼之后，斯卡莱塔载着出生入死的好兄弟乔·巴巴罗驾驶汽车驶向远方，而他们驶向的目的地就是本作的城市。换句话说，前作主角们在前作中留下的包袱将在本作中揭开，只不过前作主角在本作变成了配角。

帮派之争

使用“Simplygon”引擎制作的《黑手党3》的

舞台位于1968年的新波尔多，游戏中的城市名称是虚构的，但制作组表示游戏中的新波尔多其实就是现实世界的新奥尔良，在这里，玩家将以克莱的视角来体验战后经济大萧条、黑帮猖獗的美国城市生活。

与前作的小团伙不同，在游戏初期玩家将建立自己的势力，打造并经营自己的帮派，并借助帮派的力量完成复仇。游戏中的新波尔多城将会被分成九个区域，每个区域的黑帮势力各不相同，玩家需要谨慎周旋积蓄力量，在必要时拿出全部实力从其他帮派手里夺取地盘。而且城市不同区域的风景也大不相同，丰富多彩的地形与风格会为玩家带来不同的任务体验，这些区域包括船坞港口、工业区、沼泽地带、贫民窟和富人街区等等。不同区域的规矩也会有微妙的不同，例如贫民窟里的房屋破旧，犯罪滋生，流氓小混混遍地都是，而富人区则是一副治安良好富丽堂皇的景象。在贫民窟开车超速没人会管你，但在富人区稍微超一点速就会招致警察的追捕。

在做任务方面，贫民窟中只能干一些小偷小摸的勾当，在工业区或是港口则可以做敲诈勒索的买卖，而在富人区则可以进行拉皮条的生意。当玩家的帮派控制了某一地区后，玩家需要在被实际控制的地区安排副手协助管理该地区赚取更多财富。不同的副手选择会有不同的能力优势，而副手还有自己独有的技能树，玩家可以按照自己的规划来设置副手并按照一定的方向去培养他们。此外，不同的副手选择也会对游戏剧情乃至结局带来一定的影响。副手会在战斗和剧情中给玩家帮助，例如前作主角维托·斯卡莱塔可以为克莱提供更好的武器装备和护甲，伯克可以在战斗中召唤小弟来协助，卡桑卓则会通过切断电话线的方式来避免敌人呼叫增援。

丰富的任务

《黑手党3》在任务完成方式的选择上为玩家提供了丰富的空间，虽然任务目标固定，但玩家选择做任务的方式可以依照当前形势随机应变，游戏中一些变数的增大使得真实感也随之增强，同时反过来也影响着玩家对完成任务方式的选择。

在试玩演示中我们看到，克莱接到了一个工业区的任务。来到工厂附近，爬上周边建筑屋顶，借助建筑的掩护，用狙击枪一枪放倒一名敌人，随后丢出一颗手雷将一辆卡车炸掉吸引敌人注意并迅速转移位置，从侧面又是一记神狙爆头。在另外一个停车场任务中，完全可以选择开车冲进去火拼，但此时玩家却让克莱以潜入的方式进行任务，借助掩体和阴影掩护行动，用匕首将敌人一个个暗杀掉，最终干掉目标人物后全身而退，整个流程惊险刺激，颇有“杀手47”的风范。

在另外一场墓地的战斗演示中，克莱依靠掩体隐藏身形，当敌人的注意力被路人吸引时迅速冲过去近身处决，这里我们注意到处决演出会依据不同的环境有不同的表现——克莱将敌人撞到石桥上，随后将敌人的头狠狠撞在桥墩上将其击昏，然后在冲刺中射击附近闻声而至的敌人，一枪爆头之后利用迅速冲刺+贴地滑行在敌人密集的子弹中抵达下一个掩体，借助掩体和手雷打了一场精彩的声东击西游击战。

在载具系统方面，前两作中操作很别扭的载具在《黑手党3》中将会大大改善，各色古老老车型将会在游戏中还原出来，开着老款汽车抽着雪茄听着老歌，在上世纪六七十年代的城市街道里兜风也是游戏中的玩点之一。当然，在沙盘黑帮游戏中必不可少的飙车任务，在本作中也是一定要有的，玩家将驾驶各色跑车与其他帮派的飞车党们一较高下。另外，汽车改装也是玩家可以体验的玩法之一，各种喷漆上色和涂装自不必说，车辆的各种配件也可以进行更换，玩家可以借助车辆改装系统打造一款独一无二的个性汽车驰骋在新波尔多城中通往复仇的道路上。

本游戏将于10月7日发售，随着欧美游戏大厂越来越重视中国市场，《黑手党3》也毫无悬念的自带简体中文版，目前Steam平台已经开始接受预定。P









左上图 游戏完美还原了二十世纪六十年代的新奥尔良

右上图 玩家要跟随林肯，一步步的在黑榜中扬名立万

左下图 各色枪械与精彩的战斗是游戏中的一大特色

右下图 掩体仍然是战斗中的重要组成部分

“全面战争：真·英雄无敌”就要来了

文 | 莽月飘零

战锤：全面战争
Total War WARHAMMER
制作： Creative Assembl
发行： Sega
类型： 回合策略
发售日期： 2016.5.24
平台： MACINTOSH/PC

《全面战争》是游戏圈中较为独特的系列，该系列允许玩家扮演君主，以帝王的视角审视整个世界，带领自己的子民与其他文明互相竞争。但不同于对战争描述过于简略的《文明》系列，“全战”系列的重点放在了对战争场面以及战场策略的展现上，玩家可以排兵布阵，在双方厮杀时还可以随时调整策略，以将军统帅的视角，在万人厮杀的修罗战场感受战争的残酷以及战场战略的魅力。

该系列制作商一直以来都聚焦于历史，尤其对罗马历史格外感兴趣，但这一次的最新作却一反常态，为我们带来奇幻魔幻世界的全战新作——《战锤：全面战争》，将经典的“全战”系列放倒了战锤世界中，为我们带来不一样的“全战”体验。

多阵营，多兵种

《战锤：全面战争》将拿出与以往截然不同的风格和感觉，彻底将人类真实文明历史的大背景抛弃，将“全战”系列搬上魔幻与奇幻的舞台。与之前的作品相比，在战略层面里和整体印象上更像“英雄无敌”系列，玩家要控制英雄带领部队在大地图上进行移动与探索。游戏仍然是以回合制的方式进行，玩家每一回合可移动探索的范围有限，很多的玩法几乎与“英雄无敌”系列别无二致。但是在细节上，《战锤：全面战争》更能凸显“全战”系列的经典要素与经典玩法——玩家可以与其他文明进行政治外交，是盟友还是敌人就要看玩家的政治手腕耍的如何了，远交近攻、恃强凌弱等经典战略手腕都可以用得上。

《战锤：全面战争》以经典桌面游戏“战锤”系列为背景，对“战锤”系列熟悉的玩家一定知道，无论是最初期的桌游还是视频游戏系列，在这个系列中拥有很多种族，而且分为两大派别：秩序与毁灭。在秩序阵营中包含着人类、精灵、矮人等种族，在毁灭阵营中则是混沌恶魔、吸血伯爵、绿皮部落等。两个阵营互相对立，不同种族会有自己不同的特色，比如矮人们的铸造技术相当厉害，精良的装备和精巧的机械构件是矮人们立足的最大资本。古墓之王则会驱动死人为其作战，恐怖的死亡与奴役魔法是他们带给其他种族的最大梦魇。

当然，每个种族也会有自己的特色兵种——古墓之王的僵尸骷髅大军打的就是兵海战术，越战越多令其他种族胆寒。绿皮部落的兽人们没有聪明的大脑，却嗜杀成性战力惊人。相反，虽然没有更强的体格，但地精却能够凭借狡诈的头脑对整个战场拥有一定的掌控力。巴托尼亚骁勇善战的骑兵既有

机动性又有强大的作战能力，他们能够以一敌百。“战锤”系列的经典种族必然会在《战锤：全面战争》中出现，目前已经确定登场的种族有人类、矮人、吸血伯爵、绿皮部落等，而在未来的资料片或DLC中还会有更多战锤经典种族加入进来。

排兵布阵，魔法为先

“全战”系列除了经典的政治外交玩法外，游戏中最大的玩点就是精彩的排兵布阵与两军对垒，在《战锤：全面战争》也是如此。和前几作一样，不仅在经典模式中能够体验到两军对垒的气势磅礴，更能够在战役模式中跳过繁杂的政治外交与大地图，直接开启一场精彩的两军对垒。

在演示中我们就看到了一场精彩的对战，同时我们从细节上能够看到地形、英雄以及英雄技能会极大的影响战局的走向。对战双方分别是人类混杂矮人和绿皮，人类士兵兵种较为丰富，除了基本的士兵之外，骑士、魔法师队伍也非常强势，加上矮人的火炮小方阵，在两军还没有展开进展厮杀的时候能够最大限度的消灭敌方力量，而绿皮方的兽人大军和兽狼骑兵的战斗力非常高，兽狼骑兵的冲击能力也相当恐怖，加上几只巨兽，阵容也非常不错。战斗在一张森林与沼泽密布的地图上展开，战斗开始后兽人兽狼骑兵立刻发起冲锋，而矮人炮兵仍然按兵不动，但人类骑兵却悄悄的借助森林绕后，潜伏在战场中部的密林深处。由于沼泽地形的影响，兽狼骑兵的冲锋很快慢了下来，冲击对人类士兵组成的战阵而言并没有多大杀伤力，此时兽狼骑兵已经进入了矮人的炮阵射程内，一阵炮击加上人族士兵的分杀，很快绿皮的兽狼骑兵全军覆没。第二队兽狼骑兵一骑当先冲击而来，后面跟随的是绿皮全军发起的冲锋突击，而此时安插在战场中部的五个人类骑兵方阵发起冲锋，将全军突击的绿皮拦腰截断，完全冲散了绿皮的阵型，此时人类英雄的风暴魔法席卷战场，将绿皮吹得七零八落，最终绿皮溃败逃散。

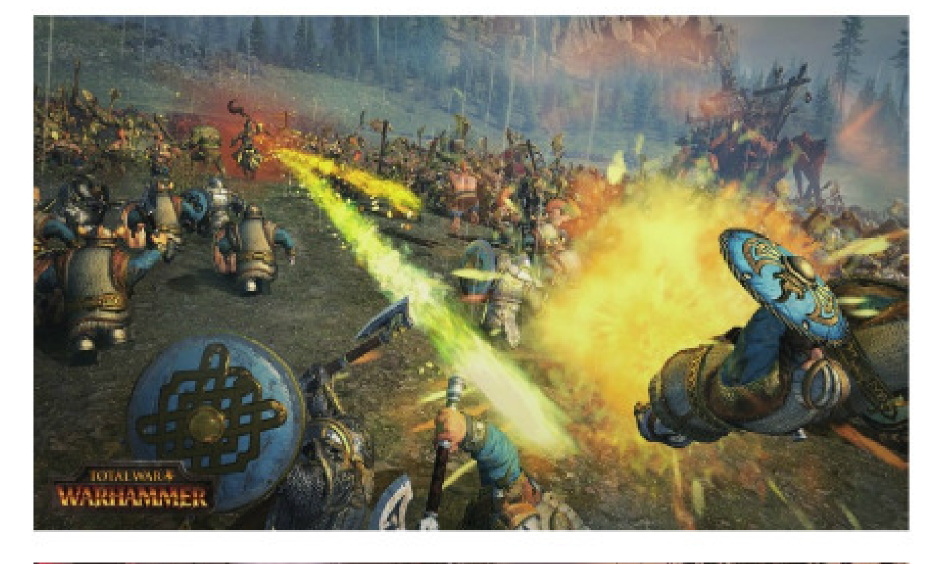
从演示中我们可以看到，地形会影响一些经典战术的实施，同时魔法的威力相当强力，会对战场局势起到重要作用，加上兵种相生相克和不同种族的自身特点，以及全新引入的空军概念，游戏战场的变数非常大。最后值得一提的是，英雄可以通过经验来提升与培养，玩家可以针对性的选择英雄的培养方向，打造不同战斗风格的英雄，再配合上不同的兵种组合成的军团，让《战锤：全面战争》的战场将相当精彩。

结语

“全战”系列发展至今已经相当成熟，一方面，能够为玩家带来更加精彩的全战式战斗的同时，也让整个系列更加完善，但另一方面，这也不可避免的走入了发展瓶颈之中，“除了背景不同，游戏玩法上没有太大区别”这是全战系列近几作带给我们最直观的感受。旗下只有全战系列一个知名品牌的英国老牌游戏制作公司Creative Assembl想要突破瓶颈却并不容易，《战锤：全面战争》一改往日“全战”系列聚焦历史的常态，反而将“全战”带入经典魔幻世界之中，这一次选择以战锤为背景来突破瓶颈，这一步路是对是错尚不可说，但就目前来看，游戏的素质是有保证的，至于玩家喜欢与否只能让市场来检验。

游戏已经在Steam上开放预购，售价220元人民币，究竟表现如何，让我们拭目以待。P











左上图 玩家需要在大地图上进行探索、政治、外交等活动


右上图 兵种相克将非常重要

右中图 坦克部队拥有强大的火力

左下图 排兵布阵仍然是游戏中最重要的内容之一

右下图 喷火兵的齐射非常恐怖


评论
守望先锋
黑暗之魂3
挺进地牢
夜啼
吉他英雄Live
PLAYED

真当我没玩过TF2?

文 | 科曼奇复兴计划

“暴雪爸爸首次试水FPS！”“融合了FPS与MOBA元素的跨时代射击游戏！”当年《守望先锋》公布的时候这种报道铺天盖地，不过我并没有跟很多玩家一样高潮的喊着“暴雪爸爸板载（万岁）”。相反，游戏公布的许多细节都极像我玩了8年多的《军团要塞2》（以下简称TF2）。然后游戏正式发售，我发现，这游戏还真是暴雪版的“军团要塞2”。

守望先锋
OVERWATCH
开发： Blizzard
发行： Blizzard
类型： 动作射击+策略
发售： 2016.5.24
售价： $59.88

全方位的抄袭

是的，这款被称为暴雪跨时代射击游戏的本质，就是一个“杂糅版”的TF2。暴雪在《守望先锋》里所做的，无非就是将TF2游戏的规则拿过来简单嫁接，然后将里面的9个职业，以及每个职业不同武器定义的不同风格，拆分成了21个风格迥异的英雄。比如TF2中的狙击手，狙击枪武器套装单独拿出来变成了“黑寡妇”（国服翻译为黑百合），以站桩狙击为主，狙击枪开镜后需要等待一会儿才能达到最大伤害；弓箭武器套装单独拿出来变成了中距离支援英雄“半藏”，当然还不忘给其加上一个炫酷的AoE大招。又比如TF2中的工程师，根据基础的防御炮台流制作了英雄“托比昂”，又根据其能修建传送门和廉价小炮台制作了英雄“秩序之光”……





左图 游戏的英雄属性设定基本抄袭自TF2，但是颜值明显要比TF2高

右图 《守望先锋》的游戏核心是任务，不完成任务的玩家纵使杀人技术再好也和咸鱼没什么区别，除非你选择的就是猎空、死神这种骚扰型英雄

进入游戏之后我就一个感觉：像，太像了。这射击感，这技能设定，这战术要求，都几乎和TF2一样一样的。唯一不同的是由于英雄有21个，所以难免会挑花眼。因为一个团队最多只能有6个人，所以选人的时候需要格外慎重。

因此，我反而没法说《守望先锋》烂了。因为如果说《守望先锋》烂，就约等于TF2烂。而TF2本身是我玩过的最有意思的FPS游戏之一。所以毫无疑问，《守望先锋》是一个好游戏。但是我并不赞同网上很多没玩过TF2的玩家言论，什么“这游戏就是FPS的壳，MOBA的核”“这游戏就是WoW战场的射击版”等等。事实上，以军团要塞系列为代表的团队任务型射击游戏（以下简称团队射击）历史悠久，最早可以追溯到《雷神之锤》时代。这游戏本身是纯正血统的射击游戏，它有对射击精度的要求，有击中不同部位的伤害计算，有不同武器之间的属性差异。并不是每个人用同一个职业，打同一个目标都会得到同样的效果。但是反过来，与大部分射击游戏不同的是团队射击是以玩家完成一系列的复杂目标作为获胜条件，游戏中完成任务的条件并不仅仅是消灭对方玩家。游走骚扰、弹药补给、疗伤、团队保护等因素共同作用于游戏中，因此在这类游戏中KD（击杀与死亡比率）并不重要，重要的是扮演各个职业的玩家各司其职，通过默契的团队配合获得胜利。当然这也不意味着这游戏必须“开黑”才能玩。因为相对于MOBA复杂的技能和升级机制，团队射击游戏的技能那叫简单易懂，除了少数辅助职业外，游戏中玩家主要还是以射击为主。所以游戏中言语的交流基本仅用于报告敌人的位置。而这些往往通过良好的玩家意识或者游戏系统提供的快捷键报点机制就可以弥补。大家该骚扰的骚扰，该加血的加血，该修炮台的修炮台。各司其职，共同推进游戏任务目标的完成。可以说，这种游戏模式是后来很多游戏模式的鼻祖。最出名的两个例子是以《战地》系列为代表的大战场类团队射击（从这点看那《战地》系列和《使命召唤》系列做对比是多么不恰当），以及以《魔兽世界》为代表的MMORPG的战场竞技模式等。前者更偏向射击，后者则更偏向技能和人物属性。

但是，它的确挺好玩的

抛去我对TF2的个人情感，客观的说，《守望先锋》的确是个十分好玩的游戏。你可以说你不适应这种游戏类型，因为它所代表的团队射击游戏历来就属于小众题材。暴雪以其出色的制作水平告诉我们，他们靠一堆《泰坦》制作失败的边角料抄袭一个历史悠久的游戏系列，依然能够抄的好玩，而且做出自己的特色。具体体现在《守望先锋》的21个英雄虽然是直接抄袭了TF2的9个职业，但是你在玩的时候能够明显地感受到暴雪在重置这21个英雄的时候是下了功夫的。所有英雄的技能都比老前辈TF2更加炫酷，也更加实用，同时也更加凸显其独特的战场定位。与TF2中玩家需要每个英雄打上个10盘以上了解其真正的战场定位相比，《守望先锋》里你只需要看看英雄的介绍然后打个10分钟就完全Get到了暴雪爸爸想让这个英雄干什么。这种极佳的新手引导以及明确的人物定位历来是暴雪十分擅长的。

同时暴雪的确将这个游戏改的更加MOBA化。具体表现在将







左上图 《守望先锋》中的技能更加炫酷，也更加实用

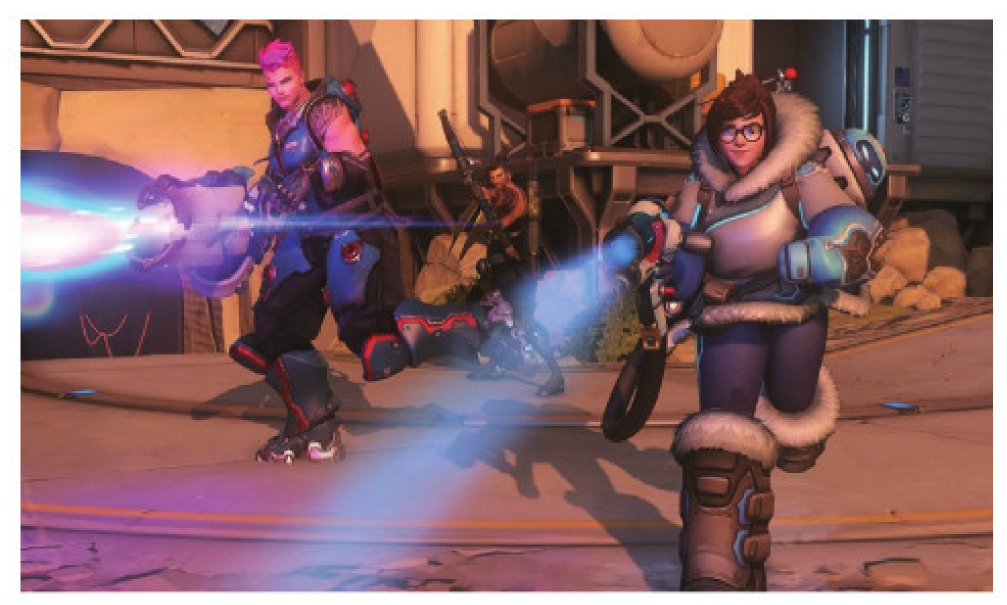
右上图 点赞环节简直充满了和谐和爱，然而对于那些被某人杀死N次的愤怒的玩家，我严重怀疑他们是不是会以平和的心态去点赞

左下图 两人相遇，谁占先机谁就能祭出一套技能将对方打成残渣

右下图 没有上全场最佳？不要紧，游戏会自动录下你本场的最佳表现供你打完后独自欣赏







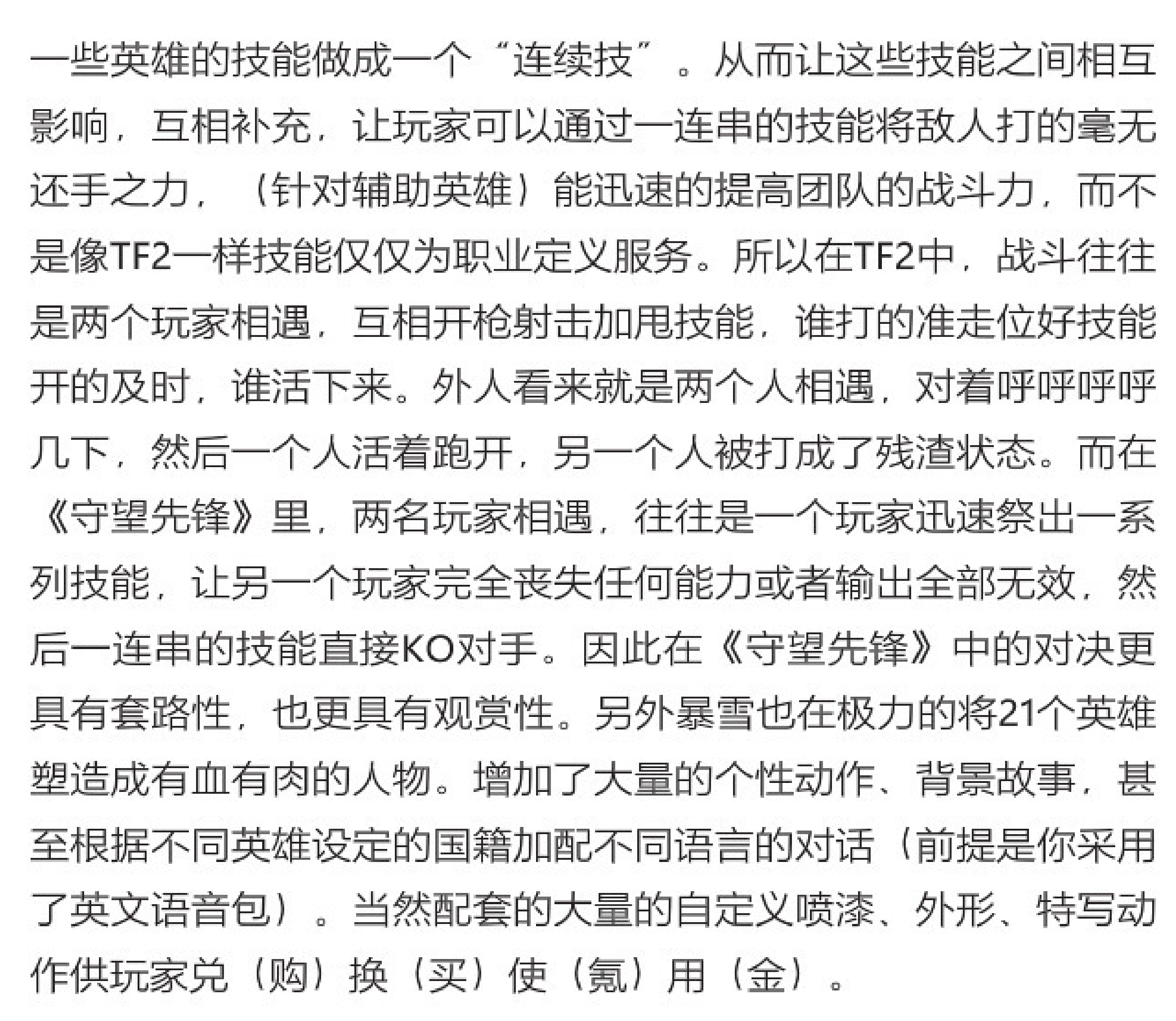




左图 有一部分玩家更加偏爱射击对战

右上图 也有一部分玩家更倾向于团队阵型和完成任务

右下图 暴雪还不忘用小彩蛋“安利”一下自己旗下的其他游戏



一些英雄的技能做成一个“连续技”。从而让这些技能之间相互影响，互相补充，让玩家可以通过一连串的技能将敌人打的毫无还手之力，（针对辅助英雄）能迅速的提高团队的战斗力，而不是像TF2一样技能仅仅为职业定义服务。所以在TF2中，战斗往往是两个玩家相遇，互相开枪射击加甩技能，谁打的准走位好技能开的及时，谁活下来。外人看来就是两个人相遇，对着呼呼呼呼几下，然后一个人活着跑开，另一个人被打成了残渣状态。而在《守望先锋》里，两名玩家相遇，往往是一个玩家迅速祭出一系列技能，让另一个玩家完全丧失任何能力或者输出全部无效，然后一连串的技能直接KO对手。因此在《守望先锋》中的对决更具有套路性，也更具有观赏性。另外暴雪也在极力的将21个英雄塑造成有血有肉的人物。增加了大量的个性动作、背景故事，甚至根据不同英雄设定的国籍加配不同语言的对话（前提是你采用了英文语音包）。当然配套的大量的自定义喷漆、外形、特写动作供玩家兑（购）换（买）使（氪）用（金）。

游戏的另一个亮点是十分“和谐”的分数计算和奖励机制。在这里我又要提一下TF2。在TF2以及很多后来的类似游戏中，游戏的分数是玩家用来碾压甚至羞辱对方玩家的重要方式。每当一个玩家杀死另一个玩家时，游戏系统都会不遗余力的让完成击杀的玩家有用更多羞辱被击杀玩家的方式。比如游戏会在击杀完成的瞬间，将被击杀玩家的画面上定格，被击杀的玩家看到自己散落一地的“零件”中，击杀自己的玩家人物得意洋洋的站在中间，此时还会有击杀玩家所扮演人物的特殊语音出现。玩家还可以在被击杀玩家的尸体上跳舞或者喷漆进一步羞辱。同时当一名玩家被同一名玩家连续击杀3次以上，系统还会高亮标记，怂恿被击杀的玩家不顾一切的去找这孙子复仇，以取消这种耻辱的标记。另外值得一提的是，我说的以上3种羞辱方式，都存在对应的成就鼓励玩家去羞辱对方。而在《守望先锋》中，你不仅很难羞辱被你击杀的玩家，你甚至无法在比赛进行时看到其他玩家的各项数据。直到游戏结束，系统会根据这场比赛的过程自动选取一个连续击杀最多最炫酷的玩家获得“上电视”资格，这类似于《使命召唤》系列的“最终击杀”（只不过评判标准对于广大玩家来说至今还是个玄学），然后系统会再评价出游戏中各方面表现最佳的几名玩家，并将其ID和优秀的数据以卡牌的形式罗列出来供其他玩家“点赞”，点赞超过5次和10次还有特殊音效。游戏的奖励体系全程充满了“和谐”“友爱”“鼓励”的氛围，大家虽然在比赛中互相撕X，但是比赛结束了，互相点个赞，我们还是好朋友嘛！这就大大降低了线下赛事双方比赛结束后约架的可能性。

然后我们来说说水土不服

抄袭也罢，改良也罢。《守望先锋》目前在国内遇到的首要问题是玩家的水土不服。众所周知，在国内，游戏的玩家中目前影响较高的两个派别，一是以CF和CS等射击游戏为主的射击游戏派，另一个则是以MOBA游戏为代表的RPG游戏操作派。这两个派别玩《守望先锋》其实都会出现水土不服的情况。前者会过于注重射击而忽略了团队阵型、任务完成等元素。后者则是太注重团队阵型和任务完成，反而不一定有较好的射击游戏基础。把这两波人撮合在一起玩《守望先锋》，以笔者的体验来说基本就是灾难。你可以看到一人狙杀对方5人的黑寡妇，却对剩下一个瞬移到自己视野外的猎空置之不理（因为去追杀太费劲）。而就是这个猎空最后冲到占领点完成了最后占领带领队伍取得了胜利。后者则是上来开麦大喊“我们没有奶，我们没有T，我们没有ADC，你们怎么选的人？”，结果比赛开始后刚出门被对方骚扰英雄打得找不到北。随后游戏出现了更加厉害的一些“神秘人士”，动辄命中率70%+的法老之鹰，又或是走位风骚到完全抓不住的猎空，又或是炮台陷阱放的天罗地网防不胜防的秩序之光。这些都是当年活跃在雷神之锤、CS、TF2中的老玩家，慕暴雪爸爸盛名前来虐菜。因此虽然上面说了不少《守望先锋》的好处，我还是对其国内的玩家环境提出了深深的质疑。毕竟暴雪爸爸再牛逼，也无法将其信众“洗脑”到完全更改自己的游戏习惯。毕竟游戏虽然抄的好，但毕竟抄的是个小众游戏。而玩过小众游戏无数的笔者只想在最后说一句，暴雪，你真当我没玩过TF2？ P

传火的终点

文 | 时渡



正如你所经历过的或是听闻而来的，《黑暗之魂3》（DS3）就是“魂”系列的集大成之作，当然这所谓的“魂“系列”一定是要把《恶魔之魂》与《血源诅咒》一并算进去的——他们都是有着异曲同工之妙的精彩作品。而在DS3中，你会在这个更加美丽但残忍的世界中不能自己，也会为了那一次次胆战心惊的探索而全神贯注。最重要的是，你还是要为自己的莽撞与弱小受尽折磨，每一处的杀意都能把你又一次送回篝火——那些是战斗欲望强烈的不死人、仪态尊贵或威严的Boss、险恶的地形以及来自视角之外的不明AoE，而他们所带来的死亡也代表着DS3乃至整个系列的核心精神。

黑暗之魂3
Dark Souls III
开发： From Software
发行： Bandai Namco Games
类型： 动作角色扮演
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.4.12
售价： $45.47

软硬兼顾的改变

当余火从灰烬墓地醒来，经过了一道祭台后快步走上山道，第一次看到远处的群山和那阳光下厚重深沉的洛斯里克高壁与微微发亮的王城，我想每一位玩家都会忍不住驻足一时，欣赏这一片绝景。宏大而美丽的画面，这是DS3给玩家的第一个好印象，而画面的第二个亮点则是场景的深度，应该说“魂”系列中几乎每一代都在这一点上下了相当大的功夫，这是和游戏的探索性息息相关的，而这部分一旦做好，场景也自然会变得紧凑而显得变化多样。

本作的画质要好了不少，这个系列本就不是以画面出众作为自己的卖点，但实话实说，画质变好使游戏的观感华丽了许多，在火焰、雾气、天气和技能上的表现力远超之前作品，Boss战也因为特效绚丽而更加刺激。

魂系列的武器系统向来都是一绝，百十来把兵器，数十套套装，以武器类型为分界，每一类武器都有着自己的攻击风格和适用场合。魂的攻击方式是十分多样的，而这些都是老生常谈的了，我们主要看一看这一代多了些什么。

《血源诅咒》的战技系统被DS3吸收了，每一把武器除了单持轻重击、双持轻重击、后垫步、翻滚打击、跳斩等基本攻击手段外多了一个双持防御加攻击触发战技的新姿势，它根据武器的不同会有一到两个战技，但实际上，这个在“血源”中大放异彩的系统在“黑魂”中却不大受待见。

先说一说DS3的另外两处改变，第一点是本作战斗节奏的变化。在DS3中，敌对怪物的攻击欲望、突脸能力、攻击速度都要比前两作更强，与此相对的，玩家使用轻武器的轻攻击也能打出类似连招一样的效

果，但是大剑类中武器以及重武器的攻速却还是维持在上一代的水平，这就意味着使用重武器要承担更大的风险。并且，伤害和消耗精力方面，轻武器也表现出了更高的性价比，最强的轻武器竟然比一般的特大剑都要强上一些，这是很令人惊讶和不理解的。反观重武器消耗精力十分夸张，前期挥出两刀就精力耗尽，而在战场上精力耗尽与死亡也没两样。所以大家都爱用些攻速快、耗精低、伤害高的武器——这也是DS3被称作“直剑之魂3”的最重要原因。本该分配在不同种武器的特征全部集中在轻武器上，令人感到这或许是不平衡的，也会影响到游戏乐趣。

而另一点改变是韧性系统的整改，在DS3中，仅有人类是没有韧性概念的（主角、NPC、洛斯里克骑士等活尸化的人类），继承自老作品的黑骑士银骑士等依旧遵循着韧性系统（令人感到不公平），那么这意味着什么呢，也就是说，你只要被砍一刀就一定会出硬直，这和过去作品的截然不同。在以往作品中，韧性和硬直直接关联，被砍中但是武器削韧没有达到自己的韧性，那么自己就不会出硬直，而在本作中，所谓的韧性却是以出现硬直为前提了，它的意义是减少硬直时间。韧性系统的改变对整个游戏都有着相当程度的影响，不论是游戏流程还是PVP。它也侧面影响了轻武器的优先度，因为重武器出招慢容易被打断，不如优先选择攻速快的武器尽量打先手。

战技为什么处于劣势地位现在就一目了然了。战技动作缓慢，虽然威力尚可，但是迟缓的出招，以及会被打断的机制，使它的实用性变得相当糟糕。从本质上来说，在DS3中招式前摇时间长的全部都很糟糕，战技系统只是恰好处于其中罢了。

当然，直剑类的崛起并没有太影响游戏的体验，毕竟游戏的难度还是维持了应有的水平，用直剑也只是相对而言更好推图一些罢了，换做其他武器难度也不会有太大的改变。并且老玩家们应该也都心中有数，因为“魂”系列的游戏难度除了场景设计的难点，还有玩家自己可以调整的难度，正如新玩家们的抱怨“黑魂”每一代推图好推的就那几种，老玩家也只会笑而不语。其实看一看极限通关的视频就可以明白，“魂”系列的难度一直都是可以由玩家选择的装备而调整的，本作的改变从另一个角度来看也可以当做在难度上更多的交给玩家来选择。虽然我认为这应该算作一个失误，并不如把难度收回到制作人手中更为稳妥，但是也能猜到，直剑教和游戏试图拉拢玩家的意图应该有着联系，也就不太好多说它什么了。

最后不得不提一下DS3的音乐，它是当之无愧的系列最佳。从主菜单的音乐起，它就营造了相当悲凉而庄重的氛围。传火场，冷冽谷，不死队，无名王，每一处的音乐响起似乎都能唤醒我们的一些不可名状的情感，虽不能说游戏的成功是因为优秀的音乐，但是，在锦上添花的作用上，它绝对超出了自己应尽的本分。

PVP的BUG和技巧

“黑魂”是一个非常特立独行的游戏，独特的风格贯穿了游戏流程，游戏剧情，以及游戏的多人部分。PVP的另类在于它不同于普遍的开房间匹配，而是利用这个世界的环境做成了另类而有趣的誓约系统。

简单来说，玩家与他人的交互是通过召唤符来进行的，他们与你的关系只有敌人或是伙伴，而不同的誓约系统也就是在这个非此即彼的关系中更加细分，召唤玩家帮助推图、攻略Boss、除掉暗灵，这是作为伙伴的交互，化身暗灵则是对抗的部分。

这个系统是简单的，因为是以召唤为媒介，令玩家间的交互仅止于肢体动作，但是就是这么一个简陋的交互系统，却着实有趣，在你和你的伙伴们打败Boss后拍手称快，遇到暗灵后先行一礼再继续拼杀，或是被杀掉后被无情嘲讽，或许这个系统在别的游戏里会被推翻重做，但在“魂”中它着实是最合适不过的了。

关于大家比较关注的对抗环节，因为游戏本身的战斗方式多样，延伸到PVP也会变为双方使用自己拿手的技巧一决雌雄，但因









左上图 你举起小环旗，向下面的不死镇张望，此时食尸鬼们一拥而上……是的，本作茫茫多的情怀这就开始了

右上图 冷冽谷的伊露希尔是本作一处氛围塑造的特别棒的地图，不仅是场景的气氛，此地的骑士也都带着一丝丝不拘尘世的冷淡

左下图 阴森忧郁的不死镇一般来讲不会很吸引人，但是配上房屋物体的错落排布与场景在深度上的细腻设计令这一处地图也变得引人入胜

右下图 不死的街舞队其实是相当有特点的一名Boss，但遗憾的是，它不仅可以背刺，你还能把外边的吸魂鬼带进来无伤通过第一阶段

为本作韧性系统的改变对PVP的影响相当巨大，所以在实际的较量中，玩家在韧性的考虑也要更多一些。

韧性的机制是除部分武器的特殊招数以外，其他招式都可以被打断，而一些中型和重型武器的战技为霸体（忍耐），这就意味着战技在PVP中的实用性比起推图多上不只一点。重型武器相较于在流程中较尴尬的地位，借由霸体在对抗中重新焕发出了生机。玩家看到拿着大斧就试图用轻巧的连击速战速决显然是不行的，这也令PVP的打法多样，玩家尽可以发挥自己的想象力和技术。

美中不足是网络问题比较令人糟心，时不时的延迟令本该充满着刺激较量的战斗在这种时候更多的变成谁能更好的掌握延迟规则，挥出空气刀致人死地——这着实令人烦恼，希望在日后的版本中能够改善。另外，玩家反映较多的外挂实际体验中出现不是很多，虽然能有更完善的防护手段是最好的，但也不至于影响日常的PVP，而某些所谓“外挂”，也无非是合理利用了游戏的装备（内潜红泪流）或是游戏内bug（正义的净火）。总而言之，网络良好的对战其乐无穷。

满是套路的大冒险

本作主角遵循系列传统依旧为不死人，不同的是它有了又一重身份——无火的余灰，意味着主角行为准则不再是为了追求灵魂而遵从本能行动，而是有了更为正义的理由：无火的余灰与燃烧自己的薪王是相对应的，当传火薪王们因种种原因而不能传火，余灰就需要去“说服”他们来延续时代。这也正是本作的主线。

而这次从洛斯里克高墙而始的冒险即便是十分好懂的——无非是把薪王们宰了再带回他们的灵魂，但你走的越远，就越不满足于把眼光限于那几个人物，而是将更多的关注这片隐藏着无尽故事的土地和生活在这片土地上的那些人们的传奇与挣扎——这也是“魂”系列剧情的一贯风格。

为了读者老爷们更好的体验游戏，此处就不再对剧情做过多解说了，只举一个比较有趣的例子：本作中的“剑圣”沙力万，当真是一个越琢磨越有趣的人物，他的年轻时期和权利的巅峰的所作所为都可以大书特书一番。这位伊鲁希尔的教宗，也做了教宗们都爱做的事：试图篡权以立威名。他与洛斯里克间的种种故事，当真是有如小说一般精彩。而这不过是DS3众多出色故事其中之一。

回到余灰们在这个世界耗费了大部分时间的传火旅行中，我们发现DS3依旧是不讲情面的，野区Boss的全线加强对主角来说就是意味着死，在一代被银骑士黑骑士虐的稀里哗啦的玩家们来到DS3，却发现三代这些过去的大哥们攻击力不减但地位低下犹如小怪，满大街都是可刷新的银黑二色。不理解这一现象的玩家们随后遇到了外征骑士、羽翼骑士、洛斯里克骑士以及来自宫崎英高的恶意鳄鱼怪（亚诺尔隆德的两只鳄鱼怪难道不能撕掉所有的Boss吗？），然后大家都明白了，洛斯里克真的是一个强盛的国家。

现在来简述一下每张地图的概况，首先，它们必不可少的要有很多宝物引诱你上钩，以至于犯一些低级错误，类似于跑进包围圈、跳崖等一系列反智行为，这点在结晶蜥蜴身上体现的淋漓尽致，每当玩家遇到了一只或几只蜥蜴，就会被一种难以诉说的神秘力量束缚，义无反顾的走上作死道路，当然玩家会说这是值得的。

小怪什么的先放在一边，让我们谈一谈精英怪。每张地图都有着一些技能霸道血量充足最主要特征是长的比你大的怪物坐镇，他们与小怪和地形相配合，一般在不触发暗灵的情况下便是整个地图的最大难点，鉴于毒属性被削弱，令正义的毒箭与正义的屎块已经不再有效，那么你要做的便只有冲上去涨一涨经验了。

地图也有着一定内涵，总有些暂时开不了的门，捡不到的东西，升不了的机关和来自不明方向的地图炮，它们共同组成这片区域的精华。第一次来到这地方，只能一点一点在这充满危险而又复杂的地方谨慎前行。地图设计的立体结构令冒险始终围绕着这片区域展开却又没有枯燥之感，而逛完了全图捡完了宝物，打开最后一扇门出来后却发现回到了最初的篝火真的令人兴奋。在掌握了怪物







左图 本作NPC戏分不是很足，不仅触发条件限制的比较刻板，每一位的故事也都有些戛然而止的意味。而你的魔法老师们，则基本赖在火鸡场后就不动了

右上图 BETA版中的征战骑士在正式游戏中被替换成了吸魂鬼，但其实二者都隶属于那一大票的“野外Boss”，着实能令玩家又恨又爱

右下图 防火女依旧保持着整个系列的高地位。而在本作中，这位本应该恪守本分的看火者也像主动走向深渊的余灰一般，表现出了更多的个人意志

的套路、区域的样貌，并点上最后一处篝火，一片地区的攻略也就结束了，整个游戏流程也就是分为一个个区域供玩家依次探索的。

你为什么要来受苦？

即便很多人一提起“魂”系列就想到高难度，我也直截了当的肯定，“魂”系列能让你欲罢不能的最重要理由绝对不是难度。难度只是促成这份乐趣核心的一份子。由难度而带来的挑战性是“魂”的生命力所在但不是精神所在。

“魂”系列的动作系统很成熟，不论是打击感、流畅度，总之一些纯粹动作游戏可能都不如它完善，那么这就意味着《黑暗之魂》就是一款以动作为核心的游戏吗？很多玩家会毫不犹豫的点头称是，理由是因为弹反，因为背刺，因为多周目的种种大号小号。但是在什么上花费的时间长与这款游戏的价值是什么是两回事。

“魂”系列的核心从始至终都只是探索。我还记得初入《黑暗之魂：受死版》的时候，我在不死院死了十几次，并且觉得场景阴暗，Boss只是单纯强度比我操控的人物要更高，联想到以后还要和这些比自己能力高出不少的各类怪物交手，觉得若是这款游戏只是把挑战作为卖点，那这就是一款给希望挑战自己的人量身订造的小品，花费大把时间只得到成就感或许是得不偿失的。

然后我从不死镇出发，去往不死教区，回到传火祭祀场，从底层出发，下到病村，最后，我在飞龙谷开了一扇门……随后感受到震撼，那是一体世界带来的冲击力。

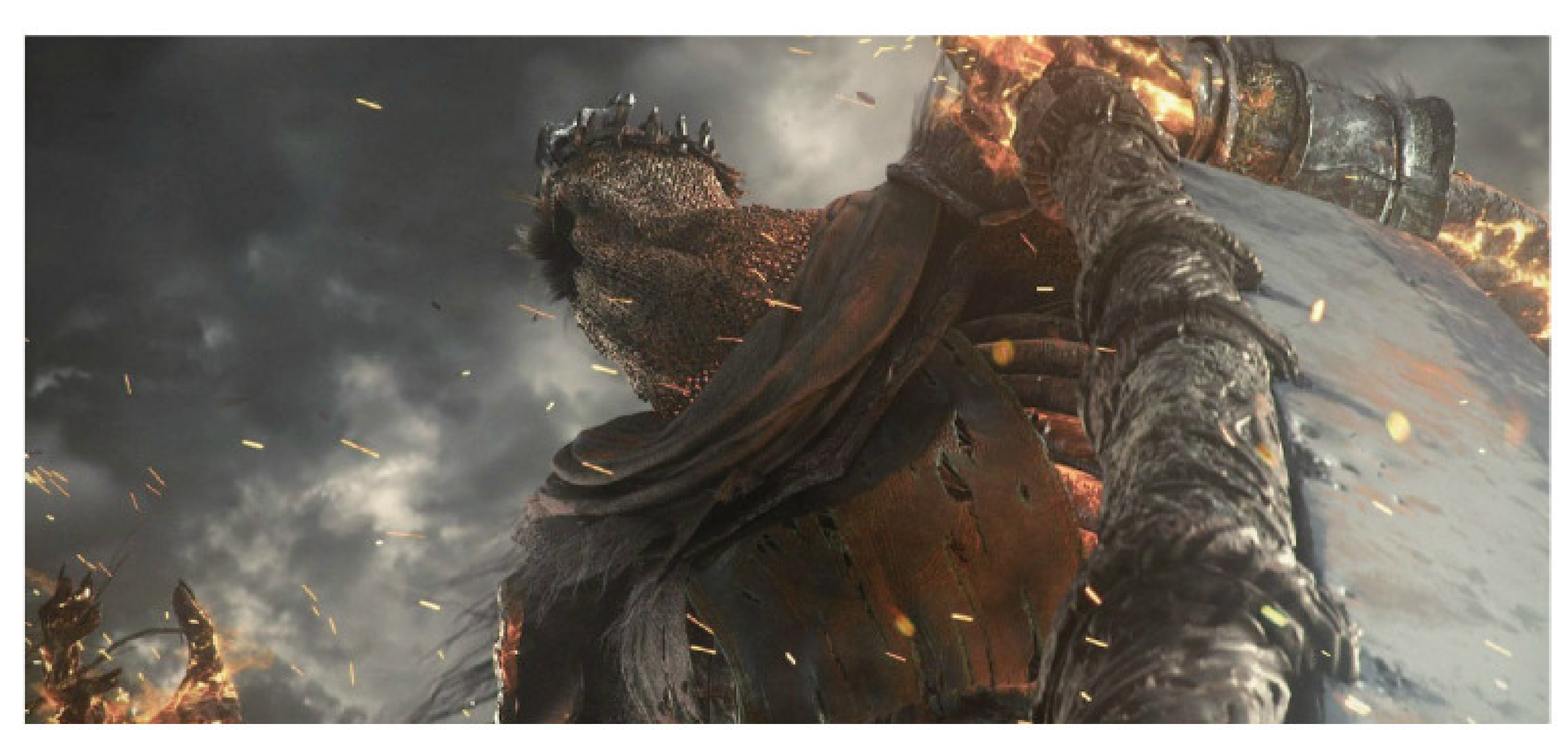
这便是游戏在数不尽的死亡后给你的礼物之一。它还会让你看见这个腐朽的世界中挣扎而无果的众人，一段宏大的史诗或者是说悲剧，还有比较俗气的，随处都有的各类宝贝。

这一切都叫探索，然后有一句话叫“越容易得到的就越不珍惜”，所以《黑暗之魂》在游戏流程中很难，有各种恶意，这是为了让你自己一点一点去摸索场景构造，而在剧情上，你需要通过自己一路淘来的那些玩意拼凑细节，组成完整的故事。最后，它做到了一种高度，今天我们把它的场景叫做无缝世界，而剧情则是实现了“一千个人眼中就有一千个故事”。

洛夫克拉夫特有言“人强烈而古老的情绪是恐惧，而最强烈最古老的就是对未知的恐惧”，《黑暗之魂》并不能算作一部令人感到恐惧的游戏，但是这个世界让人敬畏，你不可能肆无忌惮的随意走动，你看到的，走过的，目之所及和目力所不及都需要以自己的渺小身躯去探索未知，让人感到真正的兴奋地是，这份未知值得你去探索，而你的死亡也终将有所回报。难度、动作性、一切都是为了玩家能为了这个世界而惊喜，这才是“魂”系列的根本乐趣。

虽然很不愿意承认，但可以称作尽善尽美的DS3在“探索”上还是不如《黑暗之魂：受死版》做的更加到位。或许相较于DS3，《受死版》唯一的优势便只是那无缝世界的设计，但一处大师手笔仍要比以数量繁多的精工细作更值得欣赏，这种设计也是你身处其中，情感被触动，被引导，乃至震撼到情不能自己的根本原因之一。而仅仅在这一处不能与之相比的DS3，即便在其他方面很优秀，游戏的乐趣也不会因为这些“其他方面”的成功而提升多少。

但瑕不掩瑜，《黑暗之魂 3》仍是一款值得玩家去购买，去仔细把玩的精品，它不愧与“魂”系列的良好口碑，也在扩大受众的方面达到了预期效果。作为系列的完结作品它是合格的，是名副其实的集大成之作，你能在故事、探索、战斗方面得到十足的乐趣，而在你对世界已经熟悉之后，PVP和多周目的耐玩也可以杀掉你的大把你的时间。唯一要注意的便是，在判断这部游戏应有的地位和价值的时候，还是要更多的考虑一番，而这也是爱着这部黑暗史诗的玩家们的应有素质。P



左上图 巨人王尤姆有着高达几十万的恐怖血量，平砍大概需要三十分钟……所以情怀杀来了。少年，你可曾听过一种名为“风暴滋生”的神秘力量？

左下图 与这位“无名王者”的战斗堪称游戏中Boss战的顶峰。无与伦比的史诗感让这一次的胜利是如此的令人心满意足

右下图 作为审判者的古达与作为英雄的古达是玩家在旅途中的两道坎，他们所牵扯的剧情也是晦涩难懂的。而身处其中的这份纠结也就是“魂”系列的精髓所在





这里的神经不紧绷

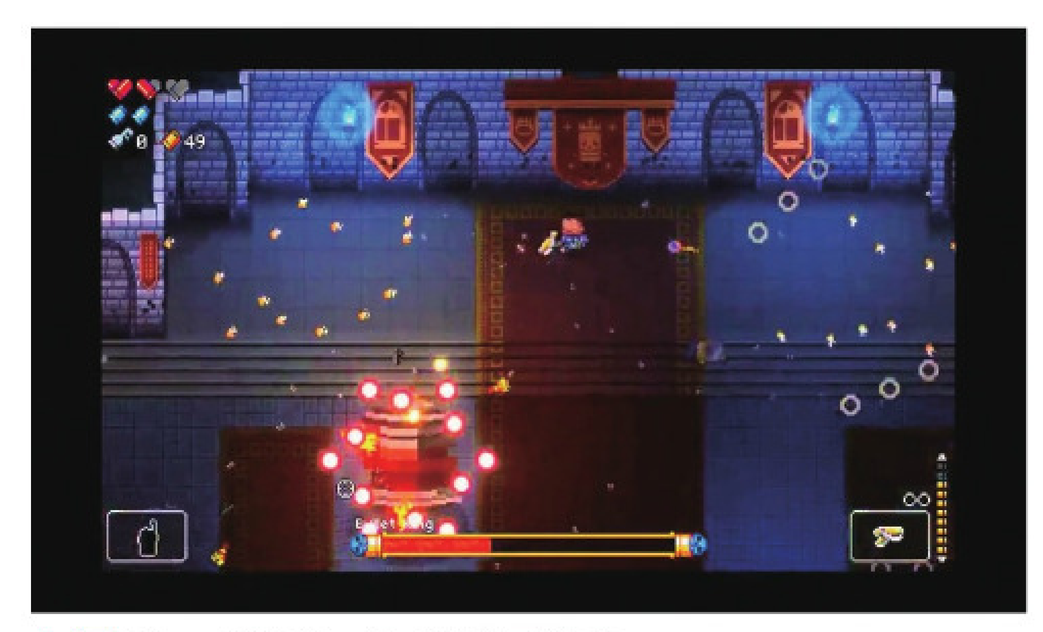
文 | 星速

两月前，《挺进地牢》（Enter The Gungeon）正式发售，立刻作为一匹独立游戏中的黑马杀出Steam的游戏包围网。首周突破10W，现在已累积30W，在口碑销量双丰收的背后，是游戏素质的坚实水准。有人说这是一款“以撒”+“废土之王”的合体之作，制作者自己却又说是结合了“斑鸠和黑暗之魂”的内核做出来的游戏。虽然有人会根据一些玩法上的特征认定这款游戏属于“抄袭”之作，但其实，他有着自己的节奏和玩法，取材于那些赫赫有名的天才之作的它，从他们的玩法中找出了自己的道路，那么，这款游戏自身究竟出彩在何处，又是有趣在哪里呢？让我们一一来看。

挺进地牢
Enter The Gungeon
开发： Dodge Roll
发行： Devolver Digital
类型： 动作
平台： PC/PS4
发售： 2016.4.5
售价： $14.99

子弹地狱

《挺进地牢》做的最大革新就是将弹幕复杂化、困难化。玩其他地牢类游戏时，你可能并不会有弹幕压迫感。打Boss时，这种压迫感确实有给人一种在打“黑魂”的错觉。制作组将弹幕游戏里面才会有的复杂躲避体验加入到了地牢游戏之中。但是，在加入这么大的一个特点之后，必然会产生影响游戏其他部分的蝴蝶效应。例如，为了让弹幕更大限度的输出，游戏引入了无敌翻滚和独立出来的瞬间消弹道具，这让游戏的流程更加动作化，更不依赖运气，使得游戏从来没法躺赢，必须要靠机智的走位躲过难关，翻滚的存在也同时让弹幕的设计自由了不少。不仅如此，游戏的房间也为了提供躲避空间而扩大了很多，虽然通常战斗时神经不会那么紧绷，游戏的流程节奏却也因此变得更相似和连续。因为除了一层一个的商店、Boss以外，一层的大部分时间你都在和层出不穷的敌人战战战，在这一点上比起“以撒等”作品用不同种类房间构筑的多样化流程，稍显欠缺。



上图 和Boss的激战，给人带来压迫感

打击细节

弹幕游戏由于不能用后坐力的方式来产生打击感（否则会严重影响操作稳定度），可以说天生就只能采用加强视觉效果的方法来弥补自身的这一弱势。

而丰富视觉效果，并不一定只能单向的从画面表现入手，增加细节也是一种方法，甚至可以说是更有效的增加代入感的方法。因为视觉效果看多了总会让人头晕眼花，而细节则会倍增代入感，也提高了反馈强度。《挺进地牢》中的一切似乎都可以被打碎，桌子可以被踢翻，水罐可以爆出水，图书馆的一场大战会让书卷翻飞，而在桌子上放着的蛋糕也可以因为桌子本身被踹倒而摔碎，这种和场景的“无意义”互动，倍增了代入感。不仅如此，其实游戏之中有些和场景的互动也是具有实际意义的，例如有些罐子是进入隐藏房间的关键，而桌子可以作为抵挡敌人的掩体，并且它们还会随着被打击，摇摇晃晃甚至最终裂开。对了，机智的敌人也会借助掩体向你射击哦。这样的场景互动，对于射击本身贫乏的打击感是很有力的补充。配合上合理的音效，即便是长时间玩，也并不会觉得太无聊。

站在巨人的肩膀上

除此以外，游戏还有不少有趣的微创新，还有可以说是贯穿整个游戏的致敬。为了节约穿梭于地图之间的时间，游戏加入了传送功能，相对于“以撒”而言是将战与战之间的间隔缩短了。但是相对于“废土之王”式的极快速战斗（通关强制吸进黑洞进入下一关卡），《挺进地牢》则相对慢了一点，房间式的战斗多少还是有喘息的时机。而游戏的商店、宝箱系统相比“以撒”则更为精炼，体系更简单。说到底就是更偏向于技术向而非运气向的一个游戏。而结合了“黑暗之魂”的充满压迫感的弹幕射击系统在给你很多难关的前提下也给了你很多手段去解决他们，也算是给了玩家更多的动力吧。

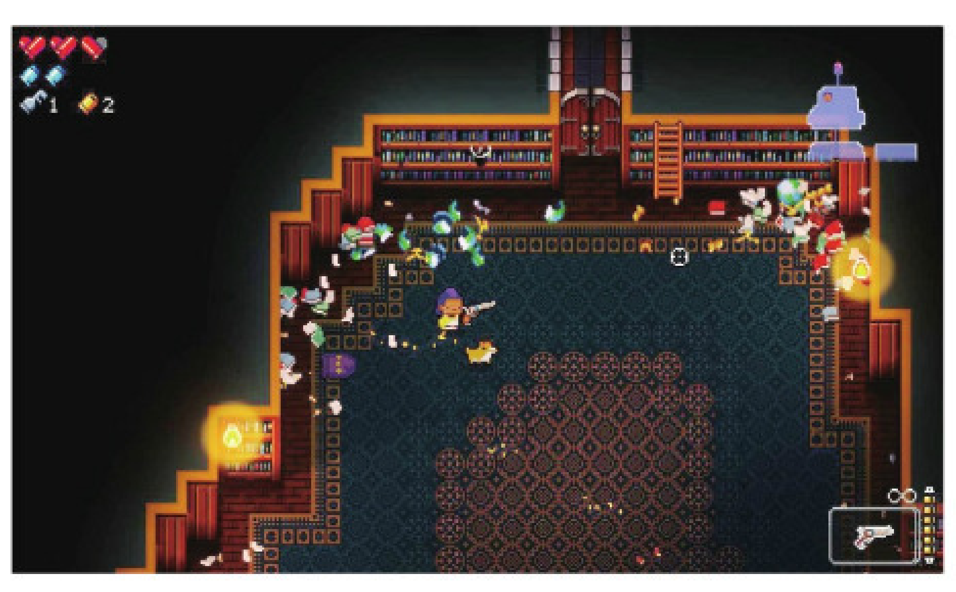
在单局以外的大流程上，游戏可以说是结合了一些Roguelite游戏的成功经验，用打死Boss获得的奖励币来解锁地牢中的新道具，然后通过NPC来解锁使玩家能直接在后面的大关开始游戏的能力而并不总是从头打到尾。这两个机制都有迹可循，而《挺进地牢》也选择的很好。

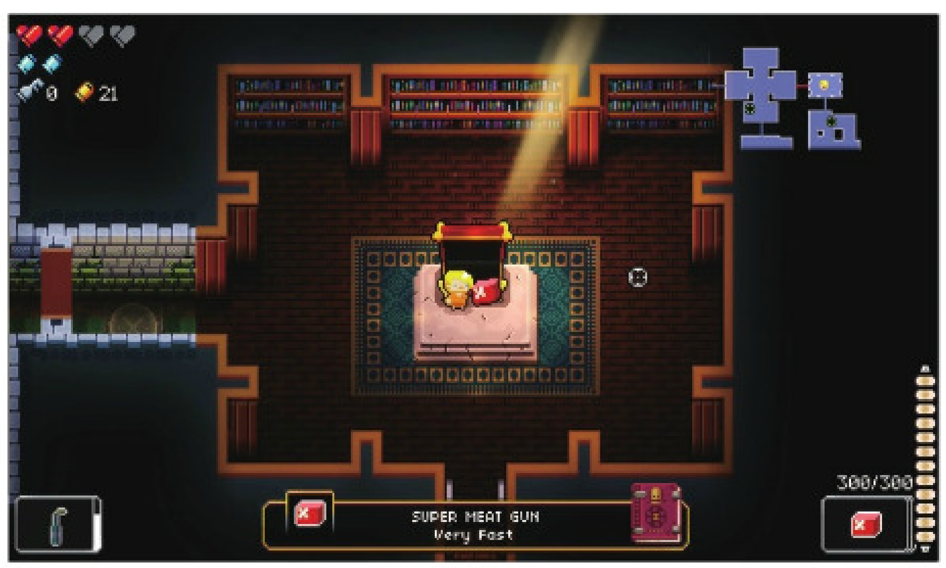
除了这些游戏系统上的借鉴和创新，游戏中可以说满满的是对前辈们的致敬和幽默，从开头的守门人用着黑魂梗，到后面武器系统中可以看到的FEZ、超级食肉男孩这些经典独立游戏里面的道具产生的武器，你也可以看到一些如把脏话作为子弹向对手发射这样的搞笑道具。而且这些道具还很多，每局游戏，你都能获得全新的惊喜。这层惊喜不仅来自于全新武器的那些熟悉的特效，也来自于游戏自带百科中介绍里附赠的会心一笑，也可能会触动了你脑中的那些游戏回忆，从这点上来说这游戏也是值得一试。

《挺进地牢》的像素风格，在着色上非常的硬，却也不像是“以撒”那种让人感觉十分随性的风格，更多通过光照和动画来渲染整个游戏的氛围。游戏的画面和其游戏本身给人的印象相似，没太多特色，直观上并不是太出色，但是这些人物动起来的话，感觉倒是意外的不错，游戏中的敌人动画则极度可爱又好笑，小子弹兵一摇一摆行走的样子，可说是今年上半年最有趣的独立游戏形象也不一定。

总的来说，《挺进地牢》的野心相当大，想要包吞那么多游戏的优点又希望做成一个自洽的游戏，没有办法，不得不做出一些取舍，之前也已说过，游戏的那种虽然不紧不慢但是却一直持续的节奏是最大的问题。成功的游戏往往都是“过山车大亨”，在充满张力的旅程中让玩家释放自己积压的情感，而《挺进地牢》则一直置玩家于类似的感情中，不免有些单调。但这仍不能盖过其设计上的高水准和作者对射击和动作相结合这一思路的理解。

《挺进地牢》，值得你一玩！P









左上图 激战后散落一地的碎片

右上图 来自《超级食肉男孩》的强力枪支

左下图 经典的站在玩家前方的大Boss

右下图 坦克小子弹头的游戏内百科

冗长的逃生

文 | 时渡



夜啼
NightCry
开发： NUDE MAKER,Y.K.
发行： Active Gaming Media Inc.
类型： 动作冒险
平台： PC
发售： 2016.3.29
售价： $24.99

2013年的重制热潮，紧随其后的复古怀旧作品流行，以及在最近两年比较受到关注的"精神续作"都在说明，当公司或是团队因为种种原因不能在恰到好处的时机拿出新游戏，又拉不下脸用复刻版糊弄事的时候，把自己手边的资源好好利用起来是很不错的选择。

《夜啼》正是如此，作为《钟楼》的精神续作，它也收到了预期的关注度。

把复古作品比较讨嫌的性质抛开不提，重制作品是为了对之前的作品做出变革，并用老牌子来吸引人气，而精神续作则更有原本游戏的味道，但仅仅是做出样子是不行的，看看《恶灵附身》和《永恒之柱》等等作品，他们致敬了老作品的血统，同时拿出了新玩意博取现在的玩家的好感。也就是说，精神续作更倾向于只借鉴核心玩法而在其他方面则贴合现在的主流游戏，和复刻是截然不同的。

那么《夜啼》又做的如何呢？

致敬《钟楼》

我们不妨先从《钟楼》的特点谈起，《钟楼》又名《钟楼惊魂》，是一款讲究"吓人"的游戏。而在实际体验上，它又有解秘游戏的意味，故事流程中的各个谜题，以及多达九个的结局，都使游戏中的流程与其称为恐怖，更像一次有着惊悚元素的冒险。

《夜啼》也依然有着解谜和多个结局的设定，它们分别对应不同的选择或是否触发了事件，而在游戏中扮演着恐怖提供者的角色也使用了原作中最为经典的剪刀怪。《钟楼》的故事在山上的大宅，女主需要不断逃离剪刀怪，并解开屋子的秘密，《夜啼》则将故事舞台移到了海上游轮，这也是恐怖故事的常见点。

在操作方面，《夜啼》也和《钟楼》有如出一辙的简约，以PC版举例，操作只需要鼠标就可以全部完成，点击走到指定的位置，双击跑动，点击有光圈的物品或人进行互动，而需要键盘的部分便只有一个用来暂停的P键而已。

总而言之，《夜啼》在很多方面都试图还原《钟楼》的风韵，而这种还原是否意味着游戏的成功，还需要通过游戏的实际体验才能判断。

不够人性化的设计

海上巨轮上的酒会后出现了怪物，玩家的目标便是操作游轮上三个互有关联的人物逃离追杀并解

开谜团。剧情没什么亮点可言，但一款游戏如果有精彩的流程，那么即便剧情是俗套的观众也能欣赏甚至乐在其中，对于恐怖游戏来说更是如此，氛围的渲染是比起剧情更为重要的。

但本作的游戏流程却是槽点满满，令人不能接受。

游戏中配音有日语和英语两种音源可供选择，配音的效果也还都不错，但是游戏中并不是全程都有配音，除了关键剧情上的对话外，其他所有地方的对话只会显示字幕，这种语音时有时无的感觉很不好，也会有脱戏之感。

本作的视角有些奇怪，只能暂时以第三人称视角命名，因为点击场景的某处，除了人物会移动到相应的地点，场景和视角也会随之发生变化，是上世纪的冒险游戏经常用到的视角处理方法。人物的模型不错，女性的建模还是很养眼的，反观男性有些土气，不知道是不是制作组有意为之。但建模的合格并不能掩盖本作画面的缺点，抛开昏黑的场景，物体的精细程度完全就是上世代的水准，在体积碰撞方面也有着诸多问题，但本作是以移动平台为主要阵地的，PC版的画面缺陷还是可以接受的。

游戏的第一个比较影响体验的问题出现在操作上，其实它在玩家从最开始掌握到操控权的时候就有一些预兆——在第一个场景走动的时候视角就切换了三次。这说明在跑路的时候只有把人物点进恰当的区域再用鼠标点击恰当的位置才能完成自己想实现的操作。虽然玩家大致清楚点在什么区域内视角会切换，但在比较紧张的时候，这点不人性化的设定一定会给玩家造成不少困扰，事实上在遇到怪物追赶的时候，点错了一个位置而回身与怪物扑了个满怀的情况是十分常见的。另外操作中有一个稍稍令人不爽的设计，体力耗尽则会摔倒，摔倒后站起来也会耗费时间，这时候被怪物赶上，自然难逃一死。但是在这种情况下笔者却没有一次关心过主角的死亡问题，而总是在摔倒的时候莫名出现一股烦躁感，因为不论是摔倒还是起身都十分破坏逃亡的流畅性，这种一看就是为了营造气氛的设定难道不可以用气喘吁吁走不动步来代替吗？

游轮上的可活动区域是比较小的，但是本作却把这小小的场景做的好似永远走不到尽头，由于糟糕的地图设计和几乎等于零的任务提示，令《夜啼》的流程推进近乎是噩梦。你根本不知道自己应该做些什么才能令剧情发展，虽然游戏中夹杂解谜要素会使流程丰富，但若是将剧情的推进都变得有如解谜，却只会让玩家在大段毫无意义的猜想中丧失玩下去的动力。游轮的场景规划也是要命，每一处楼层都没有明显的区别，坐电梯也不知道自己是在上楼还是在下楼，配上游戏本就昏暗的环境真是口感上佳。在一次需要找到某个房间的任务中，玩家所处的楼层不明，每个房间都长得一毛一样，甚至连个门牌号都看不清楚。身处这般恶劣的环境，除了一次次的试探也没有什么更好的办法了。而在游轮中的全部任务几乎都以这个形式出现，为了完成剧情的触发，你需要和每个人对话到重复，需要仔细观察当前场景有没有可互动的物品，当然还得时不时看一下自己的手机——万一微博更新了呢？如此种种，令玩家的耐心在各地搜罗触发条件和无止境的认路跑路中消耗殆尽。

变味的恐怖体验

《夜啼》在恐怖气氛的塑造上还是很不错的，泛黄的灯光，阴森的音乐和孤单的脚步声的确氛围浓厚，但这份游戏最为重要的恐怖体验也在前文所说的设计缺陷下败下阵来。实际上，每一次怪物的出现带来的不是恐惧却是抱怨，糟糕场景的规划令玩家遇到了怪物却根本不知道跑到哪里是好，接连不断的一次次死亡也使最初遇到怪物的恐惧变成了无法继续流程的无奈。好不容易从剪刀怪手下逃生，却又要到处翻来翻去寻找触发剧情的条件，而一不小心，剪刀怪就又出来了……当这个找-逃-找的循环一直重复着，游戏的恐怖感就越显稀薄，玩家对这款游戏的评价也会越来越差。

而与它的借鉴对象对比，虽然在剧情触发、任务模式上有相似之处，但是《钟楼》没有那么多无谓的跑路，也没有视角上的诸多问题，剧情上则反倒是更加紧凑。总的来说，《夜啼》只有在玩法上学了个样子，而设计方面，它还是需要再琢磨一番。

那么《夜啼》就是一款烂游戏吗？显然还不算，但不够人性化的设计的确会令玩家的游戏流程充满着重复感，也破坏了游戏本来不错的恐怖氛围，玩家的耐心也从始至终都在被消磨。对这款游戏最好的评价或许是：如果你知道剧情怎么触发，手边有一套完整的游轮地图却不知道怪物在哪里，《夜啼》就真是一部优秀的的恐怖作品了。P









左图 封面图很有感觉，如果不告诉你这就是主角，你绝对会下意识认定这是流程中的大Boss

中图 随意跑动并不会触发怪物，了解了这一点后大部分玩家的选择是四处走走熟悉环境

右上图 怪物就在外边！明明很紧张的桥段却非要弄一个随心跳在画面里点击的花样，实属画蛇添足

右下图 输出恐怖的怪物使用了原作中最为经典的剪刀怪

吉他依旧，英雄不再
从一个系列的倒下说起

文 | 呼吸机



吉他英雄Live
Guitar Hero Live
开发：Activision
发行：Activision
类型：音乐
平台：iPAD/PS3/PS4/XBOX ONE/Wii U
发售：2015.10.20
售价：$38.99

如今再到美国中产家庭里做客，在大厅里已经看不到那把曾经必备的塑料吉他。只有乱糟糟的大学宿舍里偶尔还会有，孤独地和上个世代的游戏机堆在一起，落满灰尘。而更多的人更愿意将它收起来——如果被不知情的人看到这件成年人的塑料玩具，多半会有些尴尬。

在北美的酒吧和电影院的某个角落，还会有那种街机，街机版的吉他比家用版至少沉一倍，型号也更大，更适合操作。背上它，有种沉甸甸的使命感，好像自己正站在舞台上面对着成群的观众。这款曾风靡一时的游戏，现在所有玩家又好像中了黑衣人的招，把它从记忆里抹去了。的确，它就是动视近年试图复兴的音乐游戏系列《吉他英雄》。

《吉他英雄》和所有音乐游戏，第一次风靡大概是在日本上世纪90年代末期的街机。那个时候，街机产业萎靡，为了与家用机竞争，它们不得不更往用户体验方向发展。于是有了风靡一时的《死亡之屋》类光枪射击，和DDR、《太鼓达人》这类音乐游戏，它们的风行也带来了国内当年许多粗制滥造的国产山寨跳舞毯。科乐美的《吉他高手》（Guitarfreaks）也推出于此时，这个游戏风靡了接近了二十载，至今还能在一些国内街机店见到。音乐游戏的节奏、连击和奖惩系统，基本都是那代游戏所定义的。

而生于2005年的《吉他英雄》虽然在游戏内容和界面上与《吉他高手》类似，它们的商业模式却完全不同。它的对象，完全是西方家庭和派对，而非东亚城市的街头。仔细想想，同样强调体感、轻量化和家庭向的Wii于初代《吉他英雄》后一年发行，它们是电子游戏更大众化，更中产化的一个产物，一方面，随着第一代玩家年龄的增长，电子游戏逐渐被社会主流接受。另一方面，新的产品必须顺应现代社会家庭结构，对大众胃口。

在这个背景下，《吉他英雄》不但需要玩家配合，且曲目多是些空洞的流行摇滚加上部分老炮儿们经典曲目，虽然多数曲目在音乐上没有讨论价值，但在大众承受范围内。这个系列一炮走红，不但在短短的六年内各种平台推出二十余个产品，累计销量同时达到了四千万。那是什么概念呢？它和经营了两个时代的《古墓丽影》《合金装备》和《街头霸王》系列，是同一个销量级别，如果加上硬件设备和繁多的DLC，它应该远比那几个大牌子赚钱。

现在想起来，当年的郁金香狂热，有点无法理

解。半路杀出来的《吉他英雄》系列轻松拿下2007年最畅销的游戏。不出意料，EA的《摇滚乐队》立刻跟风，《DJ英雄》也不知从哪里冒了出来，天下游戏一大抄，科乐美还发行了《摇滚革命》（Rock Revolution）。在很多娱乐场所，它代替了卡拉OK。许多投机的学界研究者和所谓公知纷纷跳出来，对一款游戏的教育意义、社会关系甚至对肥胖率的影响评头论足。摇滚界过气明星们也借着它大发议论——上次舆论界对一款游戏如此大动干戈，可能还是《魔兽世界》。这部游戏甚至出现在许多主流影视里，曲风炫耀的力量金属乐队Dragonforce也借着这部游戏走红，褒贬不一。

对它最好的解释，大概是比之个体，家庭往往是一个更不理智的消费单位。人们对家庭生活有更多幻想，在商业文化下，它们会变成卖方的另一个砝码。这可以解释所有价不符实的家庭轿车、旅行套餐和只用过一次的充气船，也可以解释这把塑料玩具吉他给整个社会带来的欢乐、憧憬、失望和寂寞。

虽然像“怒鸟”一样走红，它却有设计上的硬伤。游戏第一部时卡通夸张的造型和几乎为零的单人任务流程，贯穿系列始终。其美术风格，似乎更像对种种次文化的嘲讽，并非吸取到次文化的精髓，玩家扮演的，只是屏幕上某个单维度的、卡通化的怪物。与之相比，一款受摇滚影响的战略兼动作游戏《野兽传奇》（Brutal Legend），涉及到了摇滚的热血、激情、悲壮和寂寞，但它也并不够过瘾，还是太正能量太普世价值。另一个非游戏界的例子是电视剧《金属启示录》（Metalocalypse），它黑色幽默，自嘲，也随时显现出蛮荒的美学，更偏向于地下文化眼中被异化的世界。主流的《吉他英雄》虽然不可能走这么远，但在视觉效果、界面和操作感上，它的风格空缺，甚至难以比上《吉他高手》里前卫、新奇、尖锐的感觉，让人难以建立情感上的连接。

作为一种轻量派对游戏，《吉他英雄》没有剧情，美学设计寥寥，看不起它的硬核游戏玩家大有人在。另一方面，在摇滚界，把歌曲卖给电子游戏也变成一种江郎才尽的流俗炒作，或是种被鄙视的消费主义商业行为。比如性手枪（Sex Pistols）乐队为这款游戏重新录制歌曲，甚至成了乐队的一个污点。在大众文化里，《吉他英雄》也受到过《生活大爆炸》和《南方公园》的调侃。而在更主流的舆论里，这些音乐游戏是个很滑稽的概念，对很多人来说，摇滚已经够做作，在游戏里装摇滚只能更可笑了。游戏里的英雄和现实中的死宅实在差得太远。抱着塑料玩具的粉丝们给人以可悲、无聊、聊以自慰的印象。

和诸如《模拟人生》《超级马里奥》等家喻户晓的游戏系列不同，《吉他英雄》并没有创造出更高的文化意义，虽然游戏经历若干年的探索，但依然只是作为一种00年代中期的社会现象存在。并且，它只是寄生在日益萎缩的音乐产业链末端。自命不凡的摇滚青年和一无所成的游戏高玩互相瞧不起，加上本身作为一种家庭游戏，摇滚和游戏界都对肉麻的西方家庭文化没什么兴趣，《吉他英雄》几边不讨好，在“社会价值”的讨论中也被永远压在文化的低点上。如果它存在的目的只是消费，不难想象有一天它会被玩家忘掉。

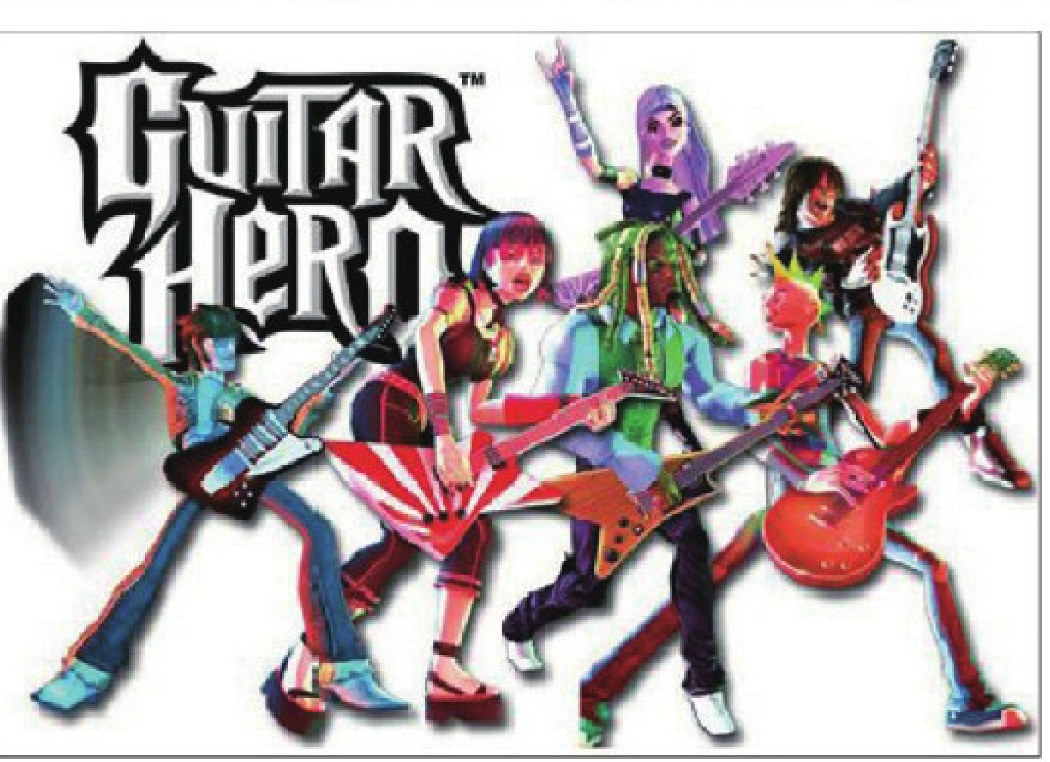
进入2010年以后，研究显示，随着经济衰退，派对、家庭娱乐和支出愈发减少，购买整套游戏设备的可能性也随之降低。和Wii U并没有达到预计效果相似，音乐游戏也受到了毁灭性的打击，《吉他英雄》停产，《摇滚乐队》销量走低。直到去年，这个系列复兴的喊声才渐渐响起。

事实上，如果该系列试图破局，最直接的办法应该是从文化低点上翻身，从音乐大师模拟器创作出更多文化价值。甚至回









左上图 音乐游戏起源于街机，家用机化之后，它丢失了一部分应有的动感

右上图 系列人物造型越来越杀马特。图片背景是纽约酒吧CBGB的游戏版，这个细节还算有趣

左下图 经典的卡通Slash，但这部游戏的营养价值也不过如此

右下图 最早《吉他英雄》造型里，你能发现他们受日式街机的影响，远大于受欧美摇滚乐的影响

答音乐游戏本源的东方取经也未必是坏事，mania或初音可以完全来自于二次元文化，商业的电子乐和性暗示，一宅到底，没有必要调和几种无法兼容的次文化。除此之外，它们还有丰富在线社区和自己编辑的可能，玩家可以自定义的内容非常复杂，并且可以通过共享扩大游戏的可玩性，也有相关的竞技、活动、同人和演唱会。它们从创作游戏升级成了创造规则，从而将之所在的游戏界次文化完善。

最新的《吉他英雄Live》完全没看到系列的问题，试想，如果玩家可以编曲或依靠这款游戏推广自己的创作，或游戏定期有《要塞军团2》式的活动和剧情，该是一件多有趣的事。很可惜，它最大的卖点只是采用真人演出，看上去却像低成本电影，反而更加剧了该系列粉丝终日YY的大众印象。至于游戏途中反复出现的那几个欠扁的演员，和台下跳来跳去的无脑高中生，你真的有兴趣对着他们弹佩奇和卡普顿的独奏吗？在线内容也非常无趣，只是付费乐曲的下载和重复——笔者目前已经至少在3款不同的游戏里弹过滚石乐队的Paint it Black这首曲子了。

但《吉他英雄Live》的野心很大，似乎想扩充游戏版图，它甚至颠覆了早期标志性的吉他设计，这也带来了玩家加倍的开销。另一个值得讨论的事情是，摇滚界最脍炙人口的曲子，已经在音乐游戏里达到饱和。因为游戏性没有突破，很明显，游戏设计上有吸引年轻玩家的意图，走了青年派对的风格，用夸张的，充满未来感的光线渲染，反而没了早期的腥气和能量，因此曲目过半是2010年后单调的流行歌曲加上些新派朋克，所谓独立摇滚和金属核。这些曲子大多缺乏变化，每个小节都一样，弹起来非常无聊。这个版权淡薄娱乐又过分丰富的互联网时代本身就不是摇滚乐的高峰期，所以这款游戏的销量只能以惨淡告终。

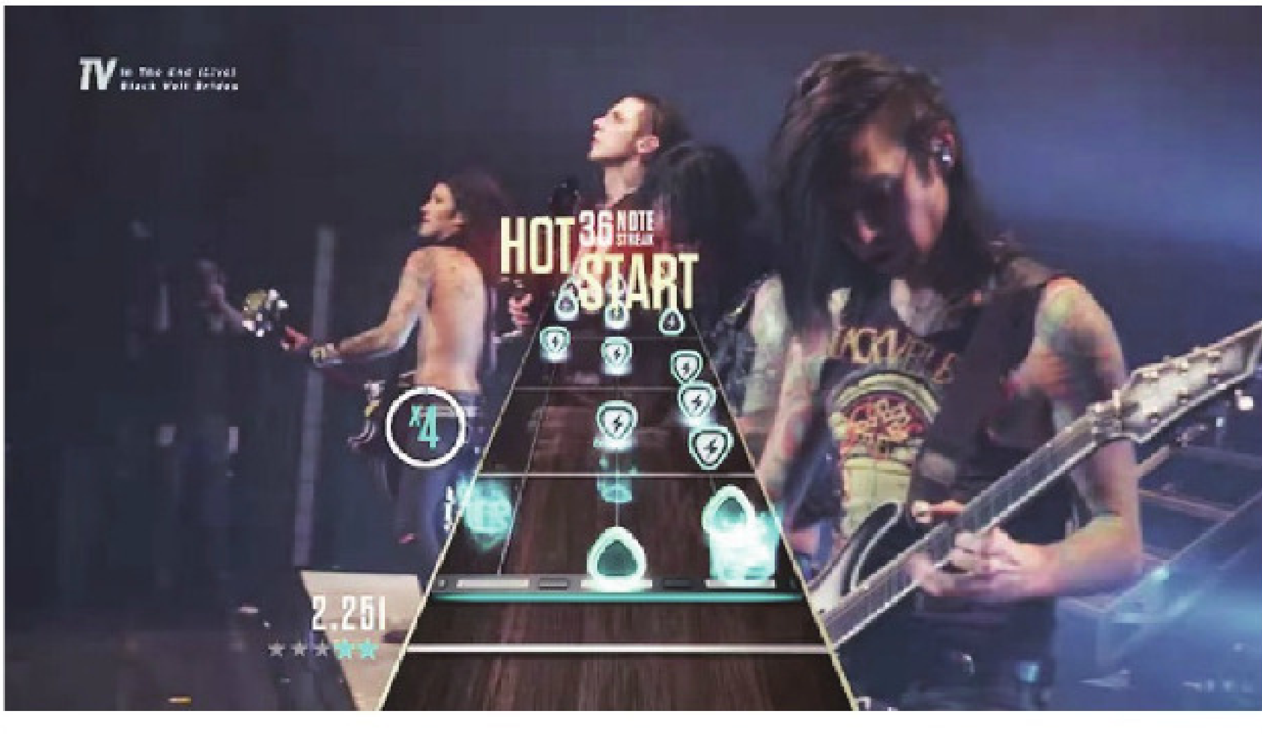
其实，《吉他英雄》的并非没有替代者。育碧的《舞力全开》（Just Dance）系列非常讨巧。它的所有选曲都是俗得让人头皮发麻的流行歌曲，但正因此，它可以每年更新，同时也很适合在大众中推广。和硬摇滚路线不同，根据笔者的个人经验，抢在《舞力全开》前面的是一群女性玩家。《舞力全开》滑溜溜的电子乐，鲜艳的美术风格和青少年向的内容，让它更适合西方中产家庭，虽然评论界将之视作幼稚，但它的销量已经超过了任何一个吉他系列。这个游戏的五作被中国正版引进，也能侧面证明它内容是喜羊羊级别的友好——但它不过是更精致些的跳舞毯，或者是另一个《吉他英雄》系列。

另一方面，音乐题材的独立游戏也逐渐兴起，比如去年的《音速冲浪2》（Audiosurf 2），不但画面赏心悦目，而且玩家甚至可以自定义歌曲。它更热衷于音乐的欣赏和享受。《节奏地牢》（Crypt of the NecroDancer）也是个好游戏，它有个很讨人喜欢的音乐背景的幻想故事。它们都在风格和设计上有所突破，将音乐和游戏相结合，其游戏核心，不只是当一把明星过一把瘾这么简单。它们也证明了有大牌明星的曲目列表并非衡量一款音乐游戏成败的关键。

而回到《吉他英雄》，我们能看到的，依然是那个病毒式营销，五分钟热情的游戏。只是美学更加粗糙，曲目更加滑稽。《吉他英雄》系列在游戏界经历了兴衰，来去匆匆，但并没有留下什么具有影响力和回味价值的东西，没有像同级别拉风的游戏系列那样，在大众文化的历史上刻上自己的印记。游戏之所以令人着迷，本质是一行行代码足以创造复杂的氛围、内容和文化，三者缺一不可。仔细想想动视试图模仿的上世纪90年代末期日本街机，它们能给文化界带来的内涵和对人们的影响，其实更丰富和深远。不完善的作品，就算吸金，也不可能走太远。出来混，迟早要还的。P









左上图 《吉他英雄》玩家名声很差，这也是系列粉丝突然流失的原因之一

右上图 基本每个流行游戏，都有一个基督教删减版。《吉他颂歌》（Guitar Praise）也侧面证明音乐游戏当年的风靡

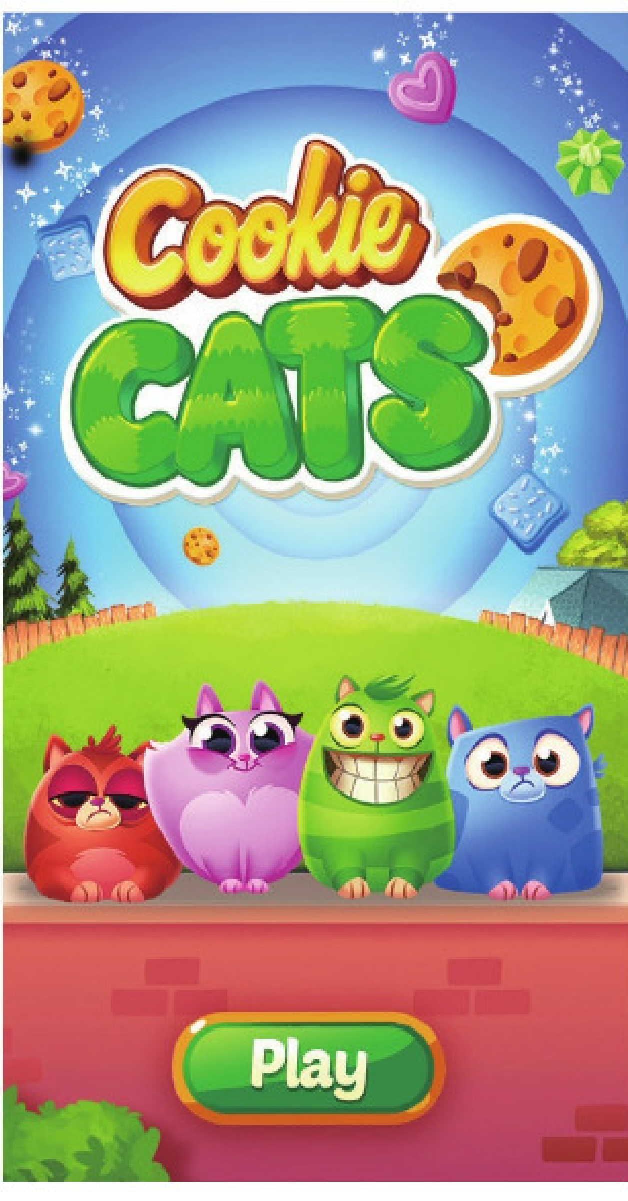
左下图 Live的界面，不觉得那个穿BVB上衣的小子很欠抽吗

右下图 销量同样糟糕的《摇滚乐队4》证明了EA的竞争者并非动视，而是前几代《摇滚乐队》

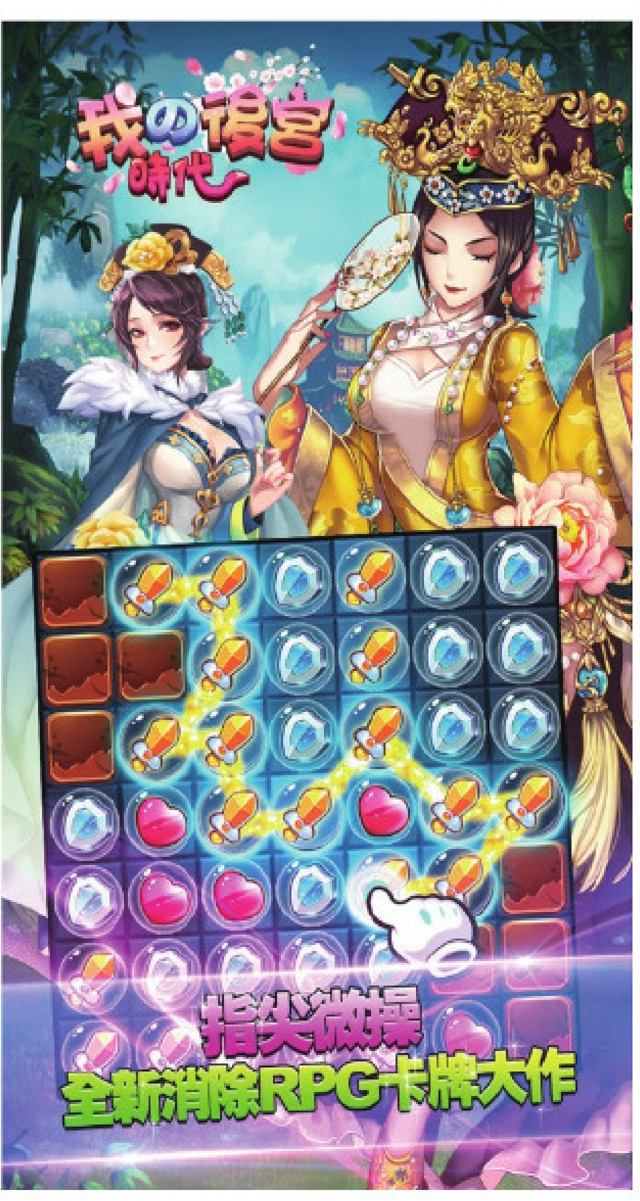
是时候又推一波三消游戏了

文 | Narcissus







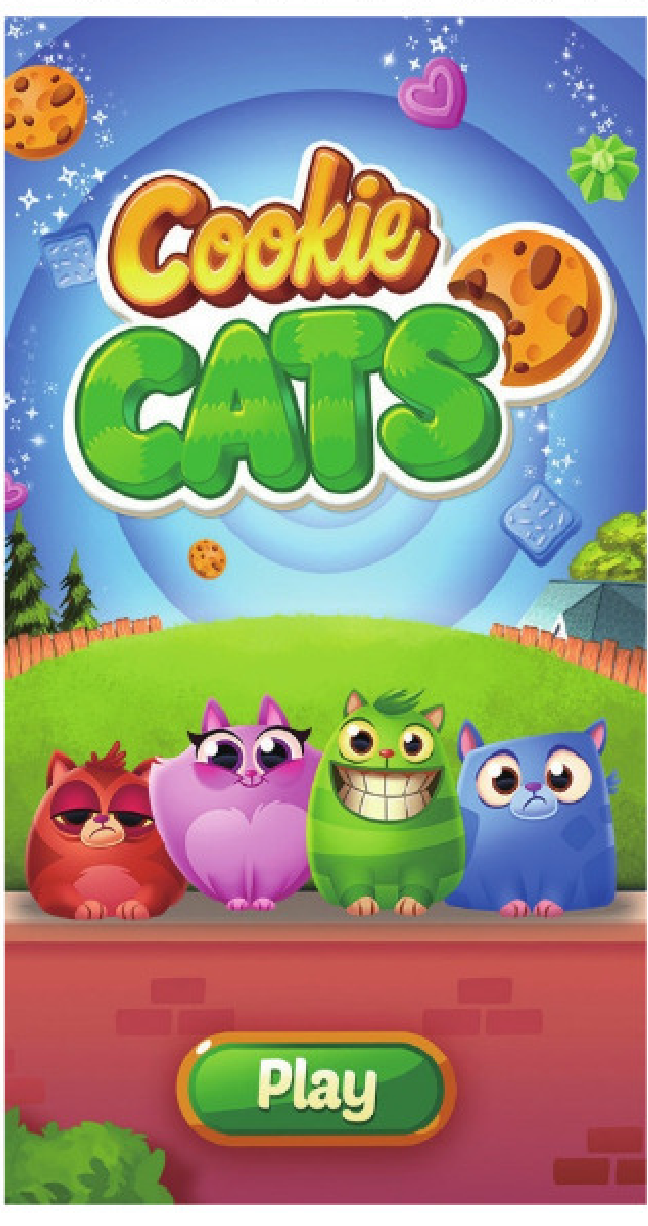


记得4月苹果商店推出了一次三消专题，结果我发现自己竟然玩过其中四分之三（并且毫不犹豫地把没玩过的全都购买了）。如果有人说我是三消专家，我是会开心的。不过每回我一玩到有点特色的三消就写推荐，被编辑斥为死骗稿费，于是我决定攒一波再来推荐，现在是时候了。这次推的是一波连线三消类游戏。

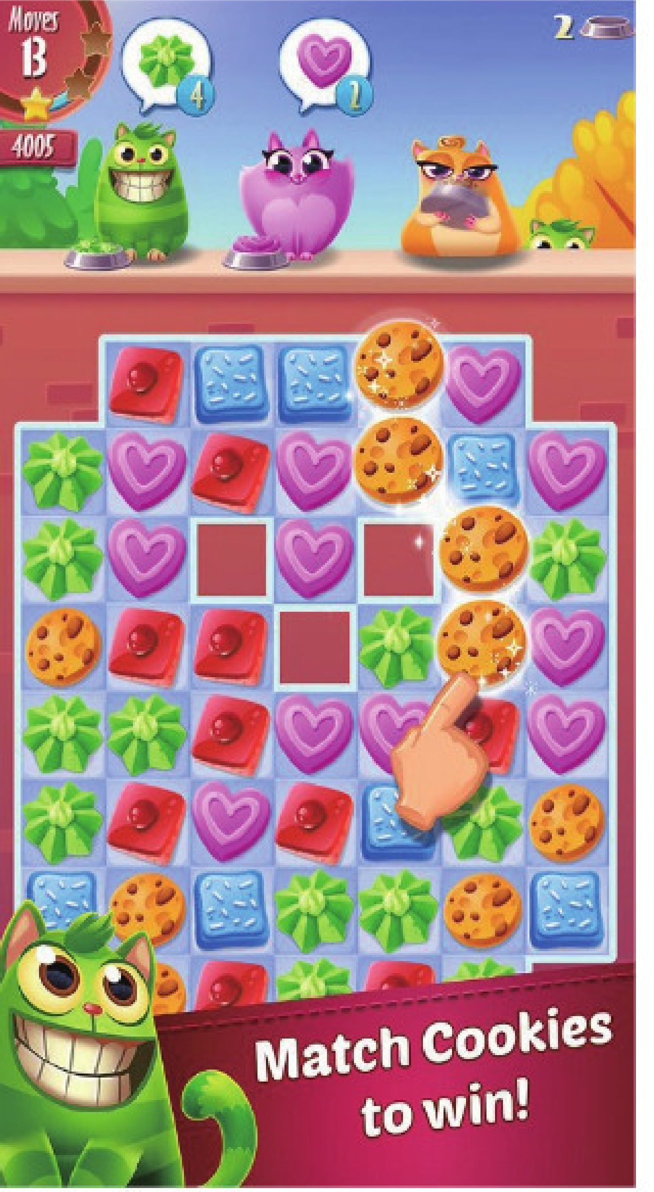
萌猫曲奇（Cookie Cats）

游戏由丹麦人开发（不要吐槽我取的中文名）。游戏在各方面来说都非常“传统”，属于三消游戏“该有的样子”，而且是男女通吃的类型。游戏开始会有一个简单的情节（当然这类情节很快就会被遗忘）。关卡都是线性的一路向前，系统也是传统的，并没有横空出世的什么意外。利用游戏机制可以让玩家一路打下去（通关/升级回复体力，所以只要一次通关，就可以满体力一直刷下去）。游戏道具一开始都处于锁定状态，随游戏进行逐步解锁。

过关条件也都是三消游戏公式化的内容，比如消除指定颜色，消除底部的“冰块”（冰块在本作中是威化），打倒Boss等等。游戏采用的是连消的



这几只都是猫？有点不敢相信



每次消除的时候，猫猫们就会吃到舔盘子，非常可爱



游戏关卡线性前进，糖果工厂满是甜品





狗狗熊熊是游戏里的Boss，用甜品打败它们

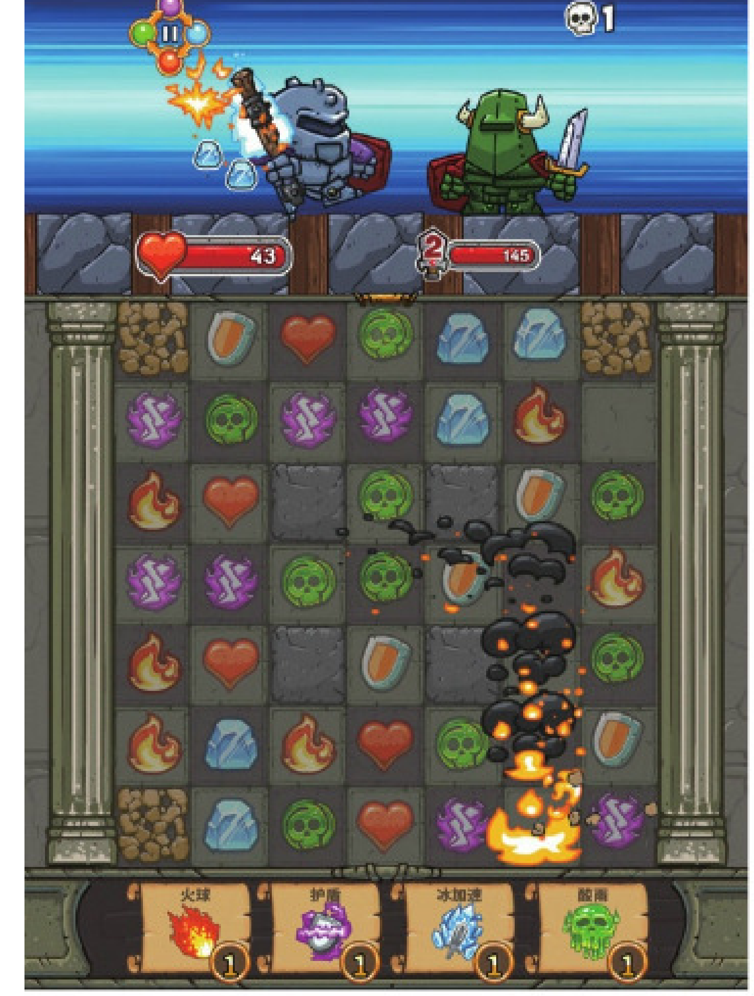
每次过关，小猫们都会一起唱歌





《骑士故事》从开场就充满了恶搞

酒馆会有对话选择，每次进酒馆遇到的“大叔”都是不同的





游戏共分四种元素，连接足够多的元素就可以发动技能

金币可以用于各种武器升级

形式：一次连接三块以上的同色元素即可消除，连接越多就可以产生特殊效果（本次推荐的三消都是这种形式，以下不再赘述）。

只以系统而论，本作也就是一个普通的三消游戏。游戏的亮点是其美工营造出的萌萌世界。游戏主角是四只猫——这些胖嘟嘟的猫看起来都不像猫，而是四只捏出来可以捧在手心的萌宠。游戏主题是玩家消除屏幕中的各种甜点喂饱这些猫咪。当一口气消除大量甜点之时，看着猫咪狼吞虎咽的模样特别享受，而当好几次都没有喂饱某只猫咪时看到它楚楚可怜的眼神着实让人不忍。每次通关之后，猫咪们还会根据当前关卡的得分情况共同唱歌，如果关卡得分只有一星二星，那么只有一两只猫简单“喵”两声应付一下。如果得分三星，那么所有猫咪都会登场“喵语”一番。猫咪们卖萌的姿态真是很让人陶醉。

骑士故事（Good Knight Story）

听起来有些土气的名字，看起来有点像独立游戏的粗糙风格。连特效都只有五毛钱，砍人的动画丝毫没有“打击感”……但就是这样一款游戏我相信它第一时间就会吸引那些游戏老玩家。

游戏从一开始就充满了恶搞与嘲讽精神。主角并不是从英雄培训基地——某个帝国边陲的新手村——踏上冒险的少年，而是一开始就被栽赃犯事一觉醒来就身处在地牢中了。原因是公主被巨龙抓走了。于是我们的骑士开始了自己的冒险。

游戏在连消的系统中加入了RPG的成分。消除元素为水火毒电四系属性，还有回血与盾牌。玩家可以积累经验升级，分为攻防血三围。游戏过程中积累金币还可以打造装备。强力武器自然更加好用。由于加入了RPG成分，游戏过关主要看玩家的攻防控制。比如盾牌的设定很有意思，当敌人下回合发动攻击时消除盾牌就可以抵挡敌人一次攻击（无论消除盾牌的数量多少），而在平时消除盾牌则是没有任何效果的，抵挡也不会顺延。这虽然只是个小小的细节设定，却意外地增加了游戏的策略性。

三消只是游戏的基础，本作最大特色在于其美术。游戏人物都是头大身小的Q版形象，但绝说不上萌，充满了美式恶搞。游戏里恶搞的对象从《愤怒的小鸟》到《魔戒》不一而足，总是在简单的对话间让人会心一笑。游戏中的酒馆特有意思，玩家会与酒保有一段对话，通过选项决定访问结果，可能是升级加钱，也可能是直接开打一场。这小小的对话选项正是西方RPG里最常出现的元素。众酒保那双死鱼眼就像在说：“谁规定你进酒馆就必须给你福利你以为你是谁！”呵呵，要的就是这感觉。

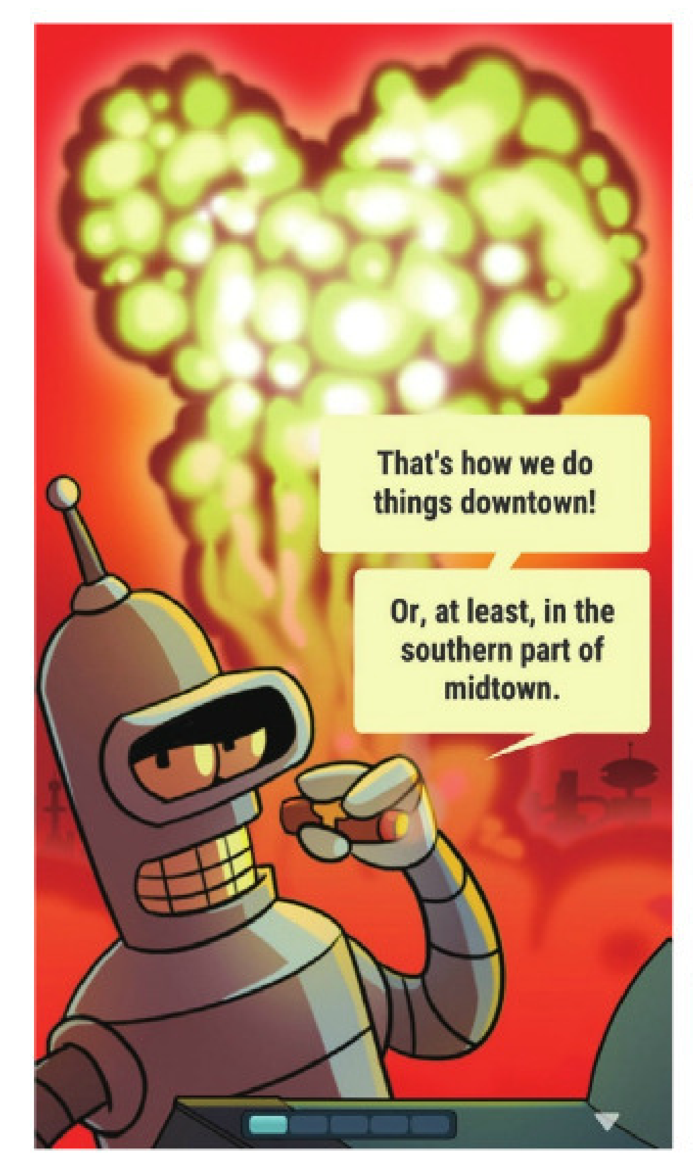
这就是一款适合男生，尤其是老玩家的休闲游戏。坐在地铁上还玩不到“黑魂”，那么可以玩玩这款游酝酿酝酿。

《飞出个未来》游戏剧情中的喜剧效果总是能让玩家会心一笑



经典动画场景的还原

游戏剧情中充满了恶搞



剧情以漫画形式展现



游戏采用六角格蜂窝形式三消

飞出个未来（Futurama Game Of Drones）

按中国流行的说法，这款三消游戏算是有IP的（称而言之就是版权）。《飞出个未来》是一部1999年开始播出的长篇喜剧卡通，算是非常有名的美式卡通之一。即使你没有看过这部动画，也一定见过几位经典人物的表情包，比如“Shut down and take my money”。

与前面作品不同，本作的三消采用六角蜂窝网格的形式，不过连线消除的本质并没有变。游戏还原了动漫中的许多经典场景，比如接了交通管的自由女神像等等。游戏在系统上并没有特别的设计，无外乎消除指定元素、将指定元素移到底部、几回合之内得分到达多少等等。然后就是通关几次之后告诉玩家“你还有种种道具可用，但是需要付费”。

游戏最大的亮点是每关都加入了些许剧情。剧情以漫画分镜的形式展现，有点像网易的《功夫熊猫》。游戏剧情虽然每关都不多，但是看到Fly等熟悉的人物登场，还是会让人会心一笑。游戏剧情有不少取自原作。游戏宣传标语中所谓的“3D推图”并不是指游戏三消是3D的，而是游戏的关卡推进是3D形式。这确实比传统三消那些一格一格往上爬的推图方式有趣。游戏第一大关的前进路线还致敬了动画第一季的主题曲场景，还原度很高。不过这些设计其实只能算个噱头，毕竟过关速度是越来越慢的，半天只能前进一小格，也没有什么代入感可言了。而3D的设计却拖慢了游戏速度，增加了手机耗电，其实有点得不偿失。

无论如何，这款德国人制作的游戏充满了原作的美式幽默。游戏没有汉化，虽然看懂不难，但要理解其中的幽默还是需要对原作有所了解，游戏是原作粉丝拿来杀时间的好选择。

我的后宫时代

这次介绍的最后一款三消游戏，光看名字都联想不到会是三消。

游戏故事是这样的，一个男人打开了一个卷轴，上书“风月宝鉴”，然后他就穿越并遇到了妲己，从此开始了收集卷轴众美女的路程。游戏核心就是通过三消一路过关收集美女卡牌的过程。男女角色全程配音加强了代入感，女性角色被击败时夸张的娇喘声总让人想歪。作品最大的卖点是众多著名的古风美女，不管历史上有的没的，但凡和美女沾边的都被塞进了本作后宫团。从四大美女的西施貂蝉，到四大名著的林黛玉潘金莲，从历史上有其人的杨玉环武则天，到传说中才出现的嫦娥女娲。这个后宫开得确实是横贯古今兼容并蓄。同时，这些美女的画风也并非滥了大街的二次元，而是带着古典美女的气质，人设也算自

成特色。多少还是能打劫人心去收集的。

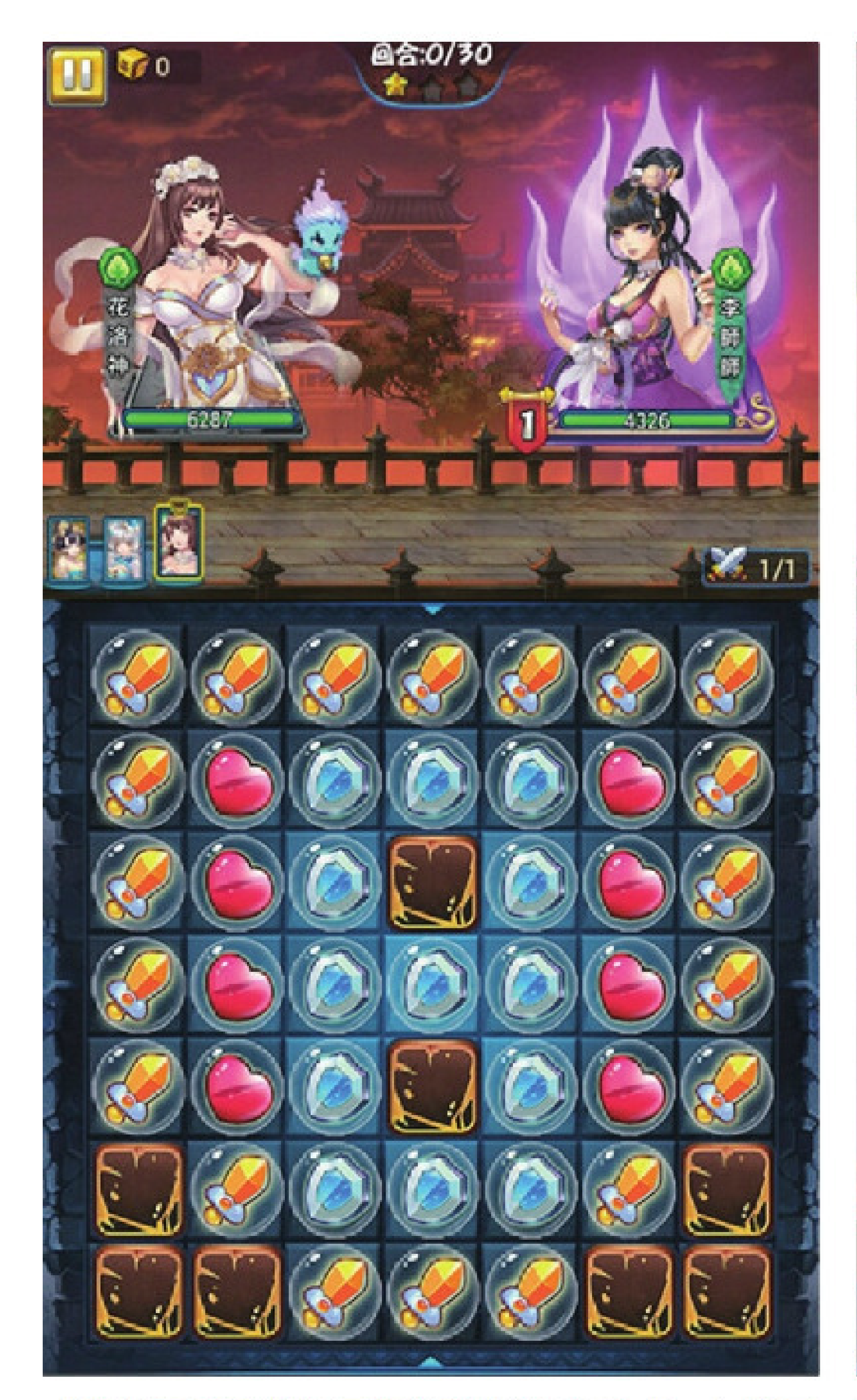
游戏的美女卡牌系统借鉴了《刀塔传奇》那一套，角色收集装备按白绿蓝紫依次升级，同时收集角色卡牌碎片一二三四五星升级。游戏关卡与上文《骑士故事》类似，是遇敌过关类型。游戏三消非常简单，想要过关就要靠卡牌的战斗力数值。游戏用的这套卡牌系统注定玩家不可能一路向前，必须回到前面的关卡刷材料做升级。结果一个三消游戏居然就这样搭载了“自动战斗”。

一个三消游戏搭载自动战斗！

自动战斗！

因为太惊讶所以说三遍。这算是我第一回在三消游戏里见识到自动战斗（一看就没玩过“梦王子”）。这样的设计也暴露了本作游戏的本质。三消并不是游戏重点，这其实是一个卡牌收集养成游戏。游戏中的三消本身也非常简单无脑（总是有一大堆的同色元素落在屏幕中）——别以为这是为玩家考虑，我看是他们程序员不会复杂的算法。规则简单的三消想让用户体验好也是非常考验程序员功力的，本作在三消的系统设计上只能说是拙劣，手感也很生涩。

在三消外衣下，这个卡牌养成游戏其实很单薄，完全说不上有什么游戏性。游戏中的“古今中国美女打包合集”是其唯一卖点，再加上游戏剧情内容和各种小细节设定都充满了性暗示（比如在卡牌界面有“缠绵”“取悦”之类恶俗的设定），也许对特定人群还是能有一定吸引力的。对于这款游戏而言：反正是休闲，本也是用无聊游戏打发无聊时间而已。P



《我的后宫时代》采用遇敌过关的形式，卡牌不够强再怎么也是打不过去的



游戏内充满了“缠绵”“取悦”等暗示性文案



显得有点古风的美女原画是游戏唯一的卖点



游戏虽然是三消，但关卡丝毫没有挑战性



这里的“风月宝鉴”可不是指《红楼梦》

用户在哪里？萌系游戏两谈

文 | Narcissus



二次元游戏发展到现在，已经形成自己一片市场，以至于很多游戏类型都套上二次元的外衣出来自我贩卖，这里面既有卖相好的，也有加入自己想法的作品。这次就简单从两个案例来看看二次元游戏的不同方向的探索。

我的学妹不可能那么萌

《我的学妹不可能那么萌》是一款由中国台湾公司开发和运营的二次元“大杂烩”游戏。这游戏到底有多大杂烩，各位从本文标题就能感觉到（有一部著名的动漫名叫《我的妹妹不可能那么可爱》。

这款游戏针对的是二次元人群。而这个模仿了某动漫名作的标题也不打自招地向我们展示了它从内到外的山寨基因。

游戏的故事展开很“轻小说”，作为手游，剧情比轻小说还弱。大意就是主角得到了一个盒子与一封信，打开盒子（抽卡）就跳出了一个妹子，而信中的内容就是主角受命于天拯救世界的重任落在了身上巴拉巴拉……然后主角便开始带着妹子（其实是张卡牌）开始了自己的校园生活。一边在校园中邂逅妹子，一边带着卡牌参加对战竞赛。

游戏中的妹子被设定为战姬，全都是三国人物，当然，清一色的女性（从这里开始已经和学妹渐渐没有关系了）。战姬在被召唤出来时有简短的台词——以卖萌为主，在战场上战斗也有简短的配音，被打败了还会发出惨叫。这些都是提升玩家收集欲望的必要设计。收集众多三国萌妹战姬是游戏一大乐趣。

由于剧情太过扯谈，所以游戏中并没有多少过场表演，只有简单的人物对话。当人物对话结束之后，场景上的战斗往往与对话内容无关。游戏的大地图分为若干章节，大地图上描绘的场景与游戏剧情也无关。从这些细节上都体现了游戏的“拼凑”嫌



标题画面的内容都与游戏剧情没有丝毫关系



点击看板人物可以与其互动

疑。游戏打到后来，卡关现象就严重起来。如果玩家没有首充送的五星卡或活动限定卡，很快就会卡关打不下去。需要慢慢熬升级才能龟速向前推进。游戏到中后期主线剧情已经基本没有了存在感，有时候突然跳出剧情对话会让玩家吓一跳。

虽然游戏剧情的设定是卡牌对战，但实际上不是以卡牌形式展现的，而是以双方人物左右互相推进的方式战斗。玩家不能控制战斗进程与固有技能的发动，只能手动点击放大招。这样的战斗系统很容易就让人想到《刀塔传奇》，结果翻版还没翻到家。人物释放技能过程中不时出现小Bug，人物技能效果也会有失效情况。“按战场形势精确打断对方技能”这样的微操在游戏里几乎不可能。玩家能做的只能是看看自己的运气如何了。在系统上，本作与成熟的《刀塔传奇》还有不小差距。偷师人家有点没有学到精髓。

当然，一个要靠看运气的战斗系统自然也有自己的一套组队规则可供玩家研究。针对本作并不严谨的战斗系统，玩家也马上挑出了几张Bug卡用于队伍组合，有了眩晕与加抗性的卡就可以轻松地碾压对手。这个游戏玩到中后期，界面上的“战斗力”数值变得不大有参考意义了。玩家手中握有什么样的战姬武将才是胜败关键。比如恐怖的孟获、吕布都是非常强力的战姬，被设定成吃货的刘禅也有自己的市场。玩家最好不要从三国人物本身的能力去判断卡的优劣，萌妹化的三国早已经不是原本的三国了。

一款二次元游戏与《刀塔传奇》最大的不同就在于，《刀塔传奇》玩家可能是为了PK为了排名而坚持刷日常，而二次元玩家可能根本不是为了排名而只是为了收集要素。比如刘表、潘凤这类角色在实战中并无大用，但因为萌属性或人设而受人待见，从而不厌其烦地刷日常以达到收集的目的。

本作的日常虽然多是从别的游戏里搬运过来的，但却可以满足二次元玩家的收集需求。只要不删除游戏，玩家永远有事可做。游戏运营已经有半年多，官方虽然渐渐没有了推出新卡的重磅活动（老区尤其如此），但时不时地送体力、送材料加快玩家收集进程的活动依然有持续推出，成为吸引玩家的最廉价的方式。如果不求赚大钱，像这样也能让游戏活挺久的。二次元游戏似乎随手放置就能活很久，这也是很多人投资此类游戏的原因。

神威启示录

《神威启示录》是一款由乐元素开发，BiliBili运营的国产二次元游戏。这游戏当然没有山寨谁或是偷了哪家的原画，无论是乐元素还是B站都算是二次元圈内比较有名的厂商了，山寨这样的事不值得做，该要的节操还是要的。

《神威启示录》——听起来很霸气龙傲天的标题，感觉会是一款ARPG，就像二次元大街上常见的那些《崩坏学园》like那样。不过本作并非ARPG，而是有点过气的飞行射击游戏——还是手机端上非常少见的横版卷轴。

虽然腾讯的《全民飞机大战》依然很火，但那个游戏的核心早已经不是飞行射击了，把那游戏理解成跑酷更为合适。飞行射击游戏在移动端早就过了黄金时间，无论中、日，此类游戏都在减少。《神威启示录》选择这个游戏类型算是赌一把，成则自成门户，败则血本无归。

飞行射击游戏最大的好处就是我根本不用介绍游戏玩法大家就都懂这是个什么游戏。当然本作在飞行射击的基础上做了许多小细节上的改进。比如游戏可以同时上场三名人物，不同人物之间可以进行切换以应对不同的战况。人物都携带有各自的技能，还能放“大招”。不同的技能拥有不同特点：有持续发



萌妹化的三国，忘了她们原来的名字吧



战斗方式类似《刀塔传奇》



台湾省制作的游戏也是各种性暗示



十连抽倒是比较厚道的

动的，有蓄力发动的，也有加入QTE的爆发式技能。“大招”则消耗限定技（50钻）来发动，发动时会有过场动画展示人物的“英姿”。技能搭配上场人物似乎给游戏加入了一点策略成分，然而并没有用。

每个人物都有一个百分比显示的“同步率”，其实就是人物的战斗力。如果战斗力不足，那么通关就会非常艰难，即使玩家拥有神操作，也不可能拿到三星（一般三星有时间或得分要求，攻击太低是无法达成的）。所以比起技术，在游戏中培养与提升人物属性才是最重要的。绕了一圈，游戏又回到了人物培养之上。为什么一定要绕回来呢？因为只有在这里才能设置那一套课金点啊。

与传统的手机端飞行射击游戏相比，本作最大的特色是采用了3D画面。不但游戏战斗场景是全3D的，连人物都进行了3D建模——不是2D live那种蒙混过关而是真正的全3D。玩家可以在伙伴界面查看全3D的人物，可360度自由转动，点击人物还可以与其进行互动。不过到了人物事件的剧情界面，游戏还是用回了2D立绘。只是立绘数量少得可怜，说好的豪华声优配音也没有了。原来本作的声优只是为游戏简单地配了几句登场与战斗台词，剧情并没有全程语音，萌新们的感情就这样被欺骗了。

最后想吐槽的是本作这人设，不仔细看还以为IS改编成游戏了呢。飞行铠的这个设定也让人产生各种既视感。《神威启示录》如何规避山寨问题呢？它的方法就是把剧情搞成支离破碎让玩家根本不知道这游戏在讲什么。因为飞行射击游戏不太好讲故事，所以大部分游戏在这方面都有意回避，像本作这样明明讲不好故事还要硬讲的，也是让人醉。大概它就觉得自己是一个美少女养成系游戏怎么能没有剧情？那要讲剧情倒是学学飞行射击游戏的前辈们在演出上下点工夫——然而结果是并没有。关卡依然是一股子刷刷刷的铜臭味，这抄了点Darius（太空战斗机）的关卡完全无法与剧情联系起来。

上面也说到了，本作的3D少则少矣，并非原创，游戏关卡与Boss多有借鉴经典名作Darius的痕迹（后者也是3D横版飞行射击游戏的代表作之一）。全3D的飞行射击游戏在手机端少见，一方面是因为战斗过程中玩家并不能看清自己角色的细节，另一方面是3D势必占用手机大量资源，耗电也快，而最重要的是，3D建模不好看！

3D当然是好技术，但细看本作的3D建模，人物实在难看，手机游戏的引擎不行是一方面，本身人物造型丑死才是最大问题。这3D造型简直是《熊出没》水准，反倒是游戏战场中的几只Boss做得有点样子，可惜游戏也没做几只Boss（我似乎听到了主策划的呐喊：Boss不重要，谁会为Boss课金啊）。

结语

上面两款游戏类型玩法相差很大，但却都是“二次元”游戏。游戏中的种种问题，归根结底，就是美少女游戏的剧情养成与中国式课金两者之间的不兼容导致的。这两种元素本身就不容易调和，但二次元游戏非把这些元素硬塞在一起还给自己这个包裹打上“创新”的标签。结果是刷日常的玩家刷不爽，玩剧情的玩家也失望，硬核玩家也失望。游戏最终只留住了很小的用户，而这正是二次元用户群体巨大而游戏总是小打小闹的原因。



《神威启示录》采用3D建模，未来添加新人物成本高



游戏亲爱度剧情对话是2D的


角色中心的绿点是角色的“着弹点”


几个Boss倒是做得有点像样，可惜Boss数量很少


当今横版卷轴的飞行射击游戏已经不多见了

《偶像大师灰姑娘女孩星光舞台》同类作品中的佼佼者

文 | isblue



本来，这只是一款名叫《偶像大师》的游戏，后来它有了一个后缀“灰姑娘女孩”，再后来，它的后缀越来越长，就有了这款“星光舞台”的衍生作的衍生作。游戏的正式名称长到爆**《アイドルマスターシンデレラガールズスターライトステージ》**（THE iDOLM@STER CINDERELLA GIRLS STARLIGHT STAGE），据称是年度名字最长手游的有力候选。

唱歌与跳舞

《偶像大师》最早是一款街机上的音乐舞蹈游戏，后来移植到主机上也一直是以此为主打。手机平台上的衍生作品“灰姑娘女孩”因为机能限制，所以改成了卡牌游戏。这次的“星光舞台”算是让游戏回到了原本的属性，在手机平台上实现了唱歌跳舞。

作为一款音乐节奏游戏，本作的核心就是舞台演出。玩过《LoveLive!学园偶像祭》的同学对日式音乐手游应该不



游戏共有四种演出方式应对不同玩家机能需要



可选3D或2D以适应不同设备

陌生，本作可以说就是同类游戏，不过系统比前者复杂了许多。

首先是在节奏点击的形式上，本作进行了改变，不再是LoveLive那样的九格半圆环绕屏幕的形式，而是一条水平线上五个触点，屏幕上方不断有音符落下，玩家准确敲击键盘实现Combo，除了单点之外，还有长按与滑动，都是节奏游戏常见的几种形式。非要做个类比的话，与国内的《节奏大师》有类似之处。

《节奏大师》与其同类游戏都是有意无意模拟电子琴键盘，音符都以方块形式下落，自然就需要一字并排的触点。同类作品的佼佼者就是《钢琴块》，更简约但更大众。不过“星光舞台”明显没有模拟钢琴块的意思，五个触点代表的都是相关的偶像，有明显借鉴LoveLive的痕迹，估计是官方为了避嫌而放弃了LoveLive那种比较成熟的九格环绕屏幕的操作形式。作为老品牌，总不能给人“抄了后辈”的感觉。

触点操作是游戏的“前台”，本作最大的卖点是游戏的“后台”。当玩家在前台点触节奏时，后台是经典的《偶像大师》式舞台表演。五个妹子在舞台上唱歌跳舞，镜头根据舞蹈动作给出特写，不考虑画质的话演出表现已经达到了主机水准，有时候玩家光顾着舞台表演甚至会漏打节奏。好在玩家通关全部难度之后可以选择“欣赏模式”安心地观看舞蹈全程。

全程高能的3D演出当然华丽，不过也同样耗电吃资源，后台频繁的演出效果也会干扰玩家点触节奏，所以游戏提供了简化的演出效果，可以选择只以角色的Q版形象演出或直接选择静止的背景让玩家安心打高分，同时也减少了手机资源消耗。

与LoveLive只有静止系的演出相比，“星光舞台”可谓名副其实的星光舞台，在演出表现上完胜同类作品，成为偶像音游新的标杆。也许是为了控制全3D演出的资源消耗才只选定了五个触点——对应五个人物演出。要是像LoveLive那样搞出九人队伍来，手机电池恐怕撑不了几首歌了。

角色与培养

唱唱跳跳的演奏阶段，游戏多有自己的创意，不过借鉴LoveLive的痕迹还是不少的。培养方面，游戏“借鉴”LoveLive的地方看起来就更多了，什么抽卡升级、好感度积累、剧情事件（全程语音）、卡片觉醒等等……与其说这套系统抄的是LoveLive，不如说LoveLive的卡牌培养系统抄的是“灰姑娘女孩”。说到底，“星光舞台”只是搬了自家的系统来用而已。细心的玩家仔细观察，还会发现游戏里的卡牌牌面（包括部分配音）都和“灰姑娘女孩”是一样的。既然是同一个作品的衍生作，素材自然可以沿用。当然，重要角色还是有自己的原创卡的，那些拥有3D模型的角色也往往拥有各自的觉醒姿态，完全没有违和感，真可谓是游戏素材合理重复利用的优良案例。

为了追赶时代潮流，游戏还设计了一个休息室（事务所）。玩家可以在事务所里配置自己的偶像（以Q版的形象出现）、购买家具、升级设施等等。看到可爱的偶像们在事务所里走动发言，还可以与之互动，自是非常满足。自由的D.I.Y属于自己的房间，并让自己的角色在其中活动，既为自己（下转92页）



除了角色事件之外还有很长的主线剧情（虽然有重复使用素材的痕迹）



卡牌人物进化与亲密度事件都有特别的动画与剧情，做得非常到位



前台玩家点击节奏，后台妹子们载歌载舞，舞台表现在同类游戏中属佼佼者



“灰姑娘女孩”中的卡牌有不少被“重复利用”

《甜甜萌物语》3D宅舞可以拯救换装游戏吗？

文 | 勇气可嫁



《甜甜萌物语》是一个“暖暖”系换装类游戏，5月刚刚完成新一轮测试。游戏最大的卖点就是3D建模的人物。

我最开始发现这款游戏，是因为一段3D宅舞视频。此类宅舞视频在日本很常见，有专门的软件提供给技术宅捏人和编舞。3D的好处在技术宅手里体现出来，会做贴图的人可以专心为3D模型做COS衣服然后用别人的模型“穿”上；会编程的人可以用别人捏好的人编舞来跳；会建模的人则可以自己捏人再穿别人的衣服跳别人的舞。3D宅舞就是通过这样的方式发展起来，成为次文化的一种。某个R18圈子里很流行的《3D定制女仆》也提供了建模换装和宅舞的功能给玩家。

《甜甜萌物语》用宅舞做噱头，舞跳得确实吸引人，模型也好看。不过实际进入游戏之后就不是那么回事了。诚然，游戏中的女主角“甜甜”是3D建模，不算欺诈。但整个游戏的系统完全没有跳出“暖暖”系的窠臼，连UI与美术风格都是原样继承，这就显得有些没诚意了。

游戏的剧情算是没有照搬，没有“世界那么大我要找爸爸”的神秘信件，也没有走在街上突然窜出来的女孩要求“比试衣装”。游戏

（上接91页）带来很好的代入感，也大大加强了游戏的社交属性。访问别人家的房间，或是截图分享自己的房间，都成了粉丝们互动的良方。甚至会出现各种奇怪的玩法，比如用书架把某个角色圈起来（囚禁Play）等等。

自由配置的休息室渐渐成为当前二次元游戏的流行趋势。许多游戏都加载了这样的系统，卡牌养成经历了最早的卡片收集，到后来变成卡片进化角色换装，再到现在让卡牌角色“实体化”动起来，确实是手游层面的“进化”。

国内游戏往往通过改变游戏类型实现角色的实体化（比如国内流行ARPG），而日式游戏则是在传统游戏类型上搭载这种小系统来实现角色实体化。比如“星光舞台”的事务所。这种加入了养成成分的设计更刺激玩家去收集去课金，实在是“骗钱”的不二法门。

结语

华丽的舞台演出与熟悉的角色培养，不但让粉丝们心甘情愿地跳坑，还做到了让粉丝为原本已有的卡再课一次金。“骗钱大师”果然不是浪得虚名的。当然，骗钱大师也有自己的诚意——碾压同行的全3D演出、全程的配音、丰富的人物剧情、互动的休息室等等都让游戏显示出一股高大上的气息，甚至达到了主机游戏的水准。面对这样一款“免费游戏”，粉丝怎能忍心不充值信仰？



抽卡，当然是本作的无底洞

故事显得更为平易，女孩与萌宠之间全程语音，从对话内容来看也很照顾普通玩家，算是面向大众女性的一部作品。

游戏核心的着装系统基本是照搬“暖暖”了，或曰“使用一套成熟的游戏机制”。游戏衣装分不同属性不同星级，每关任务找对属性再搭配高星级获得高分。分数也都是线性叠加，基本不考验女性玩家的任何数学能力，就差给个“一键高分”的按钮了。衣装可以购买、抽卡和制作。关卡可以掉落材料与图纸，大量的服装饰品收集。按现在流行的说法：全是套路。

游戏唯一与“暖暖”不同的是女主角采用了3D模型。这样总算避免了暖暖那千篇一律的站姿。甜甜可以通过各个不同角度展现自己的新衣服，点击屏幕还可以与人物进行简单的互动。这都让游戏体验得到了提升。由于游戏只有一个3D人物，优化与加载都做得不错，没有出现太多卡顿情况，对手机耗电的控制也不错。这些都是本作与其他3D游戏相比的优势。

从“暖暖”的固定纸片人到“小时代手游”2DLive，再到“甜甜”的全3D，如何展现女生的新衣服一直是此类游戏的课题。可惜从“暖暖”开始发展的换装游戏一直被“暖暖”的模式套牢。像本作既然有了3D人物，何不提供玩家简单的捏人？比如加个料理系统，吃多了会长胖？或是除了拍照之外再加段舞蹈内容？本作最大的卖点是3D，但最让人遗憾的就是完全没有围绕3D做些独特的游戏内容，而只是萧规曹随地照搬了原来的那一套。游戏如果只是这样，实在不算有什么惊喜。



左上 官方微博的服装设计大赛，这些都是学自“暖暖”的社区运营活动

中上 游戏对话全程配音，文本明显是面向刚入宅的群体

右上 连粉红色的可爱界面都是照搬“暖暖”

左下 没给妹子选裙子妹子会害羞遮掩，这些服务男性的小细节倒是做得到位

中下 经典的换装游戏画面，所不同的只是衣服3D人物动作可以多变，可惜没有配合衣服的“特有动作”

右下 经典的换装游戏画面，所不同的只是衣服











《苏打世界》好游戏有一个亮点就够

文 | Narcissus



一开始看到这个名字，我还以为这是休闲大厂King的什么三消新作。游戏取这个名字也许就是想让人误会，事实上它确实达到了想要的效果。苏打这个词在国内并不通用，听起来更有港台范儿，也容易诱导玩家相信这是个非中国作品，从而放下心理防线去体验游戏。

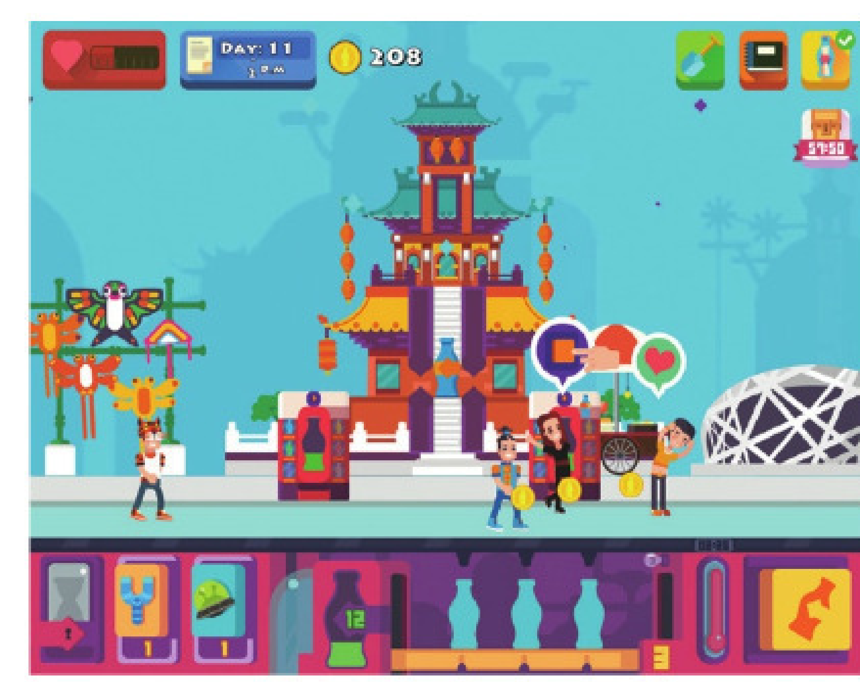
游戏本身是个放置经营类，屏幕下方是玩家的生产线，用于生产苏打，而上面则是销售界面。从这个布局看，真是名副其实的“地下工厂”。玩家要做的就是点击一个按钮生产苏打，其他的一概不用管，看着城市中的人们从自动售货机中一瓶瓶喝掉汽水就可以了。为了让市民喝掉更多苏打，玩家需要通过建筑取悦市民，一个空空如也的城市就通过市民贡献的金币搭建起来。游戏现阶段共开放五个主题“城市”，玩家需要通过卖苏打逐个建设这些城市。

城市是以平面铺展的形式展现在玩家眼前的。这种形式不由让人想到Steam上的Plantera——一个休闲放置类游戏。只不过人家“卖”的是水果而本作卖的是苏打。本作城市运行的特点就是玩家除了造建筑之外不能干涉城市运行，你不可能把某个角色强行“丢”进售货机里让他买买买，想让角色多买苏打，只能通过满足他的愿望来实现。

游戏的核心内容就这么多。它最为吸引人的地方在于独特的美术风格与到位的细节设计。

游戏中的城市都是点阵像素级的2D平面，建筑很像是那种剪纸风格。每个主题城市都挑选了该国家的一些代表性建筑，从中国的北海公园到日本的东京塔。而出现在日本背景中的哥斯拉与美国背景中的大金刚都会让人会心一笑。我相信游戏制作人不可能是全球文化通，要做出种种细节是需要投入精力的，更何况这是与课金无关的细节。而这些细节在游戏中确实有不少。包括新手引导的方式，屏幕中行走的消费者口头的台词，建筑升级之后的表现等等。为了规避太过细节的东西（或许也可以说是为了照顾玩家的地理文化知识）游戏也做了许多模糊化的工作，比如“神社”“商场”有时并没有特别明确的指代，只是大而化之的介绍，这就最大限度地避免了被抓错的可能性。

就这样一款简单的游戏，流程也短，剧情也是没有的，模拟经营的挑战也十分有限，但却因为动人的细节设计让人印象深刻。这样的游戏总让人忍不住想写点什么推荐一下，因为它拥有国内游戏总是欠缺的某种东西——就是不以课金为导向而把游戏本身做好。那些细节就像是制作人在告诉玩家：“这是我的游戏的一部分，你问我这个有什么用？我也不知道，但它就是我游戏的一部分。”嗯，能够在游戏中看到这样的精神，总是令人欣慰的。


剪纸风格的建筑富有特色



游戏中NPC的文案很有特点，NPC形象也各有特色



本作唯一可以“玩”的就是点击屏幕下方的按钮生产苏打

《口袋矿工2》
这不是黄金矿工！再说一次，这不是黄金矿工

文 | isblue



大家常讨论，如果手机没网没空间，我们应该在手机里留一款什么样的游戏。

现在这个问题又多了一个备选答案，那就是这款Google Play 2015年度最佳游戏《口袋矿工2》，或者我们用它另外一个版本的名字《挖挖挖DX》更为直观暴力。不要被“口袋矿工”的标题给迷惑，它不是类似黄金矿工那样的射击抓金块游戏。我对它的评价：只能说是相见恨晚。

游戏核心

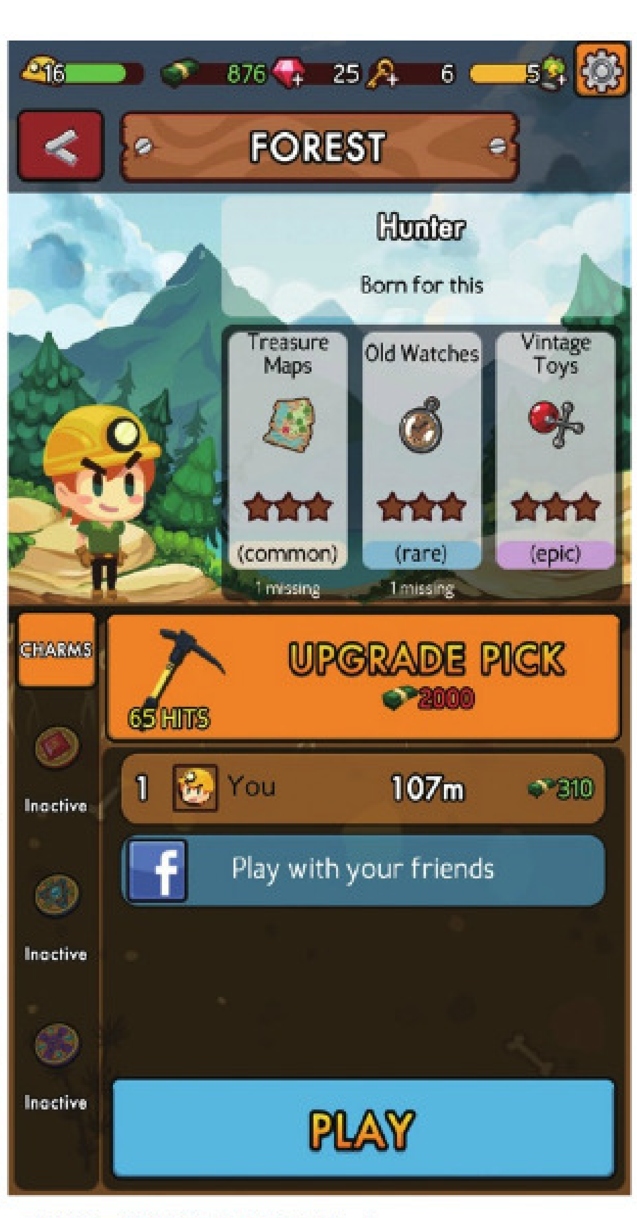
如果只是想夸这个游戏，可以用很多方法去包装并把它吹得天花乱坠。扫雷、跑酷、Roguelike、卡牌收集与养成……确实它具备许多游戏类型的元素，但又不完全划于某一类游戏，甚至我想找些同类游戏出来对比都难。

如果只是为了夸它而把那些公式化的内容套在它身上去标榜所谓创新，反而失了游戏的真谛。这款游戏可能不属于任何一种公式化的游戏类型，这本身也是它的特色之一。而游戏的核心就是“随机”与“无尽”这两点——大部分值得久玩的小游戏都有这样的特点。

游戏的主体内容很简单，玩家控制一名矿工开始从地面往下挖，每次挖开一个



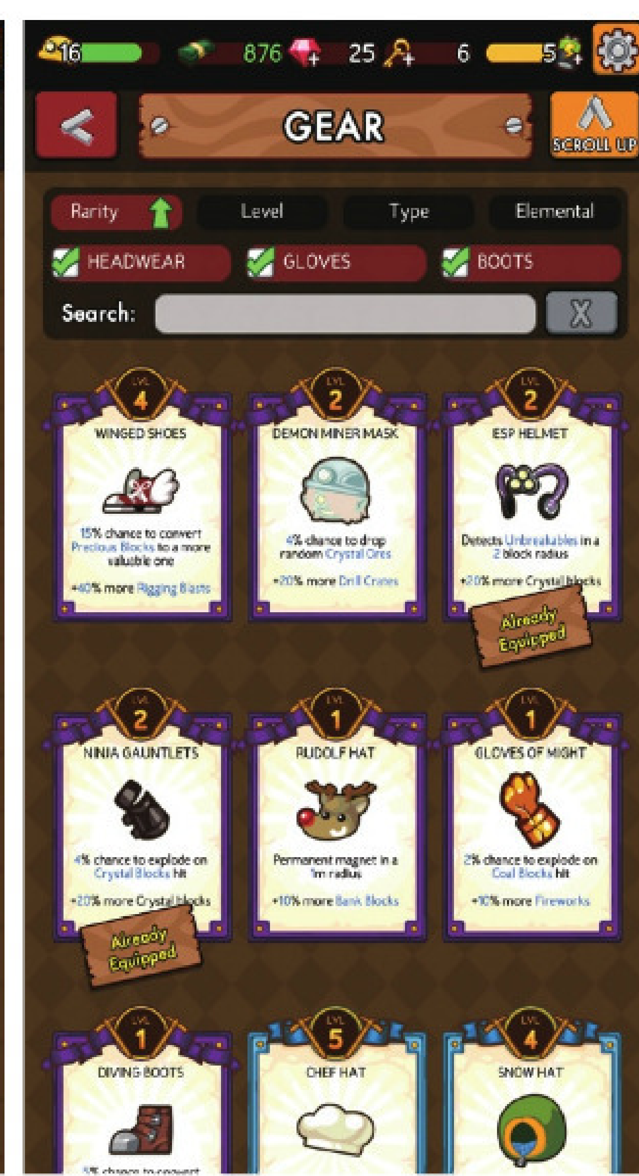
每次一开挖就停不下来，所以只能用官方图给大家展示“矿坑内”的场景啦



升镐子是最花钱的地方



玩家可以穿戴三种装备，选择三张卡片



卡星分不同颜色级别，最多能强化到十星

地块，四周的矿石就会显示出来。玩家一边收集矿石，一边继续往下挖掘。直到玩家耗尽自己的铁锹（挖掘次数）为止。地下除了矿石之外还隐藏有许多道具，比如炸弹、钻头、闪电等等，它们可以帮助玩家一口气打开一整片的区块，从而收集到大量矿石。玩家还能在地下找到宝箱，用钥匙打开宝箱后能得到装备与道具。为了加快节奏，游戏屏幕会不断向下滚动，如果玩家挖得太慢，会被滚出屏幕从而GAME OVER。

看起来很简单的一个系统，似乎很快就会玩腻。但偏偏是这样的系统让玩家不断地产生“再来一局”的冲动。无论是为了挑战“挖得更深打破记录”，还是为了攒钱或搜索道具，玩家总是会产生再来一次的想法。大部分Roguelike游戏都会给玩家这样类似的感受，从而产生了“根本停不下来”的游戏快感。

为了让玩家产生“再来一次”的冲动并加强这种冲动，游戏围绕核心玩法做了很多周边工作。首先，加入收集要素，每个关卡场景都有若干的收集品，从怀表到图纸不一而足。这类物品散落在地下宝箱中，需要玩家在挖掘的同时寻找与收集。游戏结束后，玩家还可以将这些收集品与游戏内的好友进行交换。其实集齐收集品的奖励并没有多大的吸引力。将那带着问号的收集品找出来才是玩家“再来一次”的动力。

除收集品外，游戏还设计了许多“升级”元素，共分三类，第一类，也是最重要的就是升级玩家的镐子。每次升级都会增加玩家5次挖掘次数（游戏中点击一个未挖掘区块就会使用1次挖掘次数，次数归零游戏结束），游戏中金钱的主要消耗也在于此。第二类是玩家的装备。游戏中玩家装备分为帽子、手套、鞋三种，不同的装备带有不同的加成效果（比如增加挖到矿石的几率等），也有不同的外形用于玩家“装扮”自己的人物，通过挖矿开宝箱获取，也可在工作中合成。第三类是玩家装备的卡片。玩家每次出场可装备三张卡片，卡片分成不同的颜色等级，主要用于辅助玩家挖掘，增加玩家每局游戏的各种收益等等。当玩家找到相同的卡片时能够进行合成升级卡片的星级，最高十星，同时也可以把重复的卡片分解，用于在“工厂”中制作需要的卡片或道具。

装备卡片等设计让玩家有了明确的方向与目的，从而投入到无尽的挖矿攒钱中去。即使是手残玩家，也会相信升级后的自己可以挖得更深。而玩家间讨论最多的也是如何搭配一套装备可以挖得更深，赚更多钱。很无脑，但很有趣。

不同版本

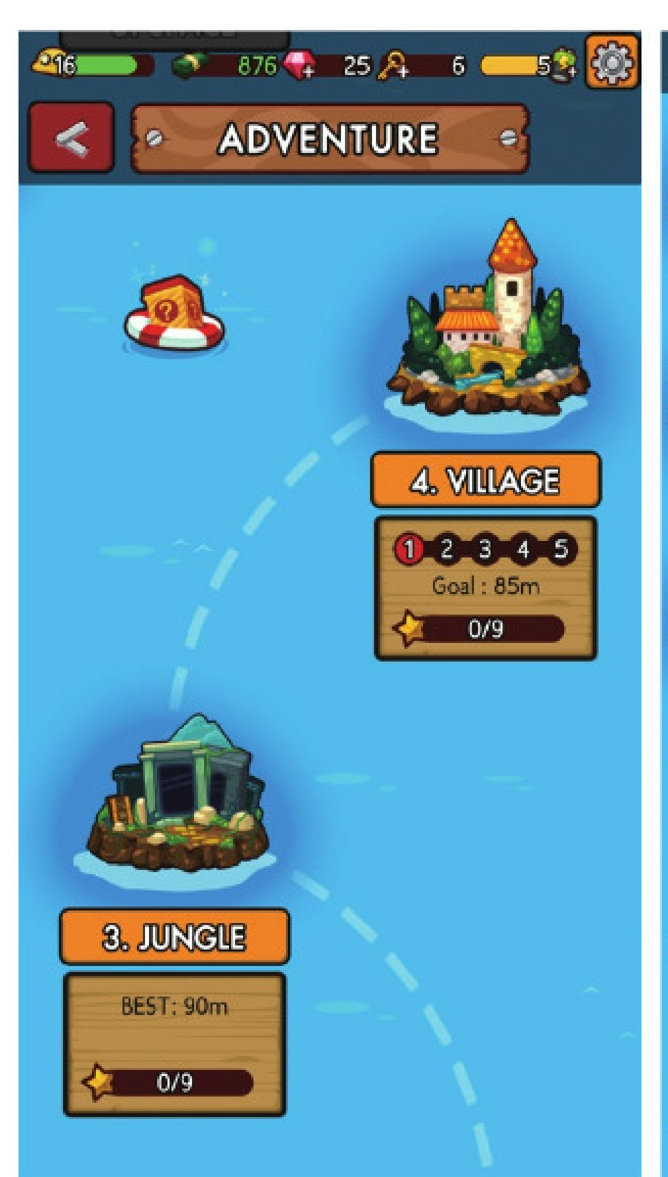
游戏模式非常简单，也得到了玩家的充分认可。因为这款游戏质量很高，所以它推出了很多版本。

游戏本身是由加拿大开发商Roofdog Games开发的，《口袋矿工》（Pocket Mine）共推出两代。第二代除了美工上的改进之外，也追加了更多装备系统，让游戏收集要素更丰富的同时适应社交游戏的特点，从而被Facebook看中而代理运营。

到了日本，游戏被日本运营商3rdKind Inc.代理并进行本地化，名字也改为《挖挖挖DX》（**ディグディグ**DX）。DX是英文Deluxe的缩写，日本很喜欢用DX来标注游戏版本，类似“加强版”的意思。而“挖挖挖”这个名字也改得很“日式”。游戏内一些设定也根据日本游戏特点而进行了修改。

其实很多游戏到日本去都要改名，这已经成为一种常态，比如今年4月在日本上线的飞行射击游戏《雷霆战机》日本版就改名为《**メタル**戦記》，有一些日服玩家把游戏推荐到贴吧里才发现，这就是腾讯运营的《雷霆战机》。游戏美工大量重做，几乎所有机师人物都被替换成了童颜巨乳的美少女，于是日文版游戏名被网友戏称为“妹大乳战记”——正好与游戏假名谐音。

无论是飞行射击还是如本作这样的挖挖挖游戏，这些游戏玩法简单，最容易突破语言和国界的限制。奇怪的是，素质这么高又自带课金点的本作并没有被代理引入国内。我想这肯定不是本地化太难的原因。如果让我猜想，可能是有人觉得引进这个游戏，还不如照它的模样“抄”一个可以赚更多，希望不要被我猜中。



游戏以关卡形式前进，但其实每个关卡都可以玩“无尽模式”



由于没有国服，游戏中广告往往看不了，领不到奖励



关卡结算可以看到本关最高记录，吸引玩家不断挑战



这是游戏的日文版

《地下城堡》
一个爽点独特的冒险游戏

文 | Heracles



《地下城堡》是个老游戏了，最早于2014年就已经登录苹果商店，不过它作为第三方游戏登录应用宝是最近一个月的事。苹果版与安卓版最大的不同就是前者售价1元而后者是“免费”游戏。

从阴郁的地下城开始

我们还是照例先看游戏玩法。顾名思义，《地下城堡》的游戏背景设定在“地下”，这也决定了游戏拥有阴暗抑郁的美术风格，音乐也是沉重诡异。游戏的剧情线比较薄弱，大抵是主角受了什么暗算落荒到一处地下，发现一个炼金阵，从此开始了自己的地下城建设之旅。

游戏没有太多画面展现，大部分事件都以文字表示。外出探险也只是一个方块地图，连遭遇敌人也只能看清一双闪着寒光的眼睛。本作就属于那种光看截图都不知道在玩什么的类型，因为所有的截图都一样，都是黑底配上几行白字而已。

刷刷刷还是放置Play

简单的美工并没有让游戏失色。游戏系统分为两个部分，一部分是城内建设与发展，一部分是野外探险。内政建设主要目的是建立建筑产出资源，利用资源训练战斗单位。而野外探险则是带领部队出外探险，打怪升级——哦不对，本作没有经验值之说。加强队伍不是通过打怪积累经验值，而是需要在主城内通过资源来升级

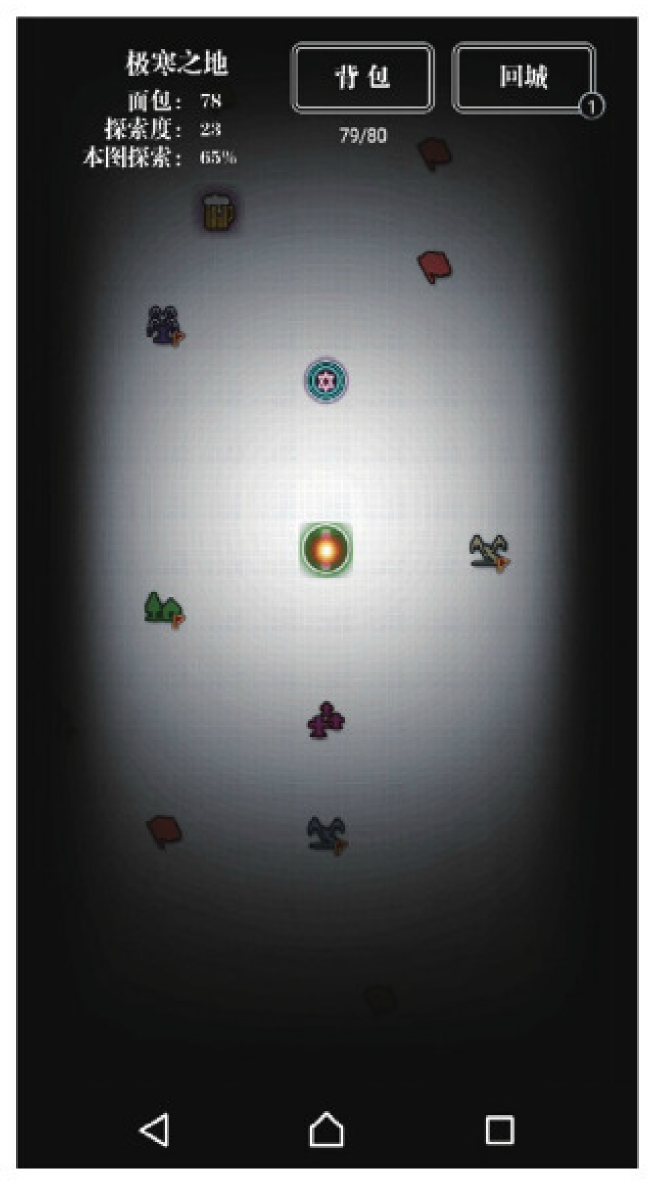


游戏内容以文字为主，剧情只能算聊胜于无

即使战斗画面，也只能隐约看到一张人脸



玩家队伍的强弱不靠打怪，靠内政制造装备提高



野外探险的地图元素同样非常简单

队伍职业。说白了，金币才是本作的“经验值”。

由于本作玩家队伍升级不依赖经验值，玩家队伍与野怪之间没有了直接的相关性。这就容易导致玩家队伍与野怪之间失去平衡（玩家太强失去挑战性或玩家太弱打不过野怪）。由于这个原因，少有游戏选择这种设计。

一开始我以传统Roguelike游戏的思路来玩，就碰了很多壁。比如刚开始招募出第一个士兵，我就迫不及待地冲向野外探险去了。结果区区15格的背包根本带不了多少面包，害我的士兵饿死野外。在游戏的设计中，队伍外出要携带面包，队伍在地图中每走一步都要消耗面包，如果面包耗尽没有回城就会全军覆没。而面包只能从城内慢慢产出，这样的设定回避了烂俗的“体力值”，让游戏非常有代入感，也让忽视内政建设的我付出代价。

同样，另一个限制来自于背包容量。纵有海量面包，无法用背包带在身上也是白搭。所以升级背包容量成为第二个重点。最后是队伍的搭配。一方面，初级职业要使用装备升级，而装备要用资源制作。另一方面，我们必须升级马车才能扩大队伍容量让更多队员上场。而无论是队伍扩编还是职业升级，最终的限制都来自于资源。这时再回到内城，就会发现木、石、铁、金什么都缺，而野外冒险并不能为发展带来多少资源……

在我拼死冒险积了十几具尸体之后，满满的挫折感让我关闭了游戏。结果一天之后我再打开游戏，就是意外的轻松。玩家离线游戏会继续积累资源收集，再次上线，资源丰富，该升级的都升级一番，再外出探险就轻松多了，游戏就此才算步入正轨。

回头来看，其实本作不是一款Roguelike游戏，没有随机地图是一方面（免费版只有五张图而已），更为本质的是玩家并不能通过刷刷刷变强。玩家只能通过资源积累变强，而资源积累只与时间相关。这样看起来本作和放置类游戏有点像？其实也不尽然。放置类游戏是属于放置多久收益多久，然而本作玩家离线后只会积累一个小时的收益，放置收益被限制死了。

为什么是一个小时？这是因为游戏的数值是按照玩家在线推图时间来设定的。也就是玩家几小时野外探险回来，积累的资源够他升级一个单位。这样的数值设计如果在玩家离线一两天后资源一直积累，那么当玩家再上线时就相当于推了24小时图，积累的资源就足以碾压所有地图了。所以说放置游戏的数值原则是玩家下线做加法，玩家上线做乘法。而本作资源积累全是加法，所以算不上是放置游戏，只能说是加了点放置元素。

免费与“免费”

结果，本作就是一个地下城元素与放置元素相结合的游戏，而且结合得挺不错。但是我们不能把它当作地下城或放置游戏去玩，那样反而体验不好。不要犯先入为主的错误，按游戏引导去玩，那么游戏整体十几小时的流程体验都会很不错。可惜的是也只有这几十小时可体验，每每玩过之后会心生意犹未尽之感，游戏的内购正是基于此而设计。

安卓免费版只开通五张图，打完之后还想继续游戏就要花钱买扩展包，三个扩展包共有7张图人民币50元。所谓的免费版只不过是游戏不到一半的内容，想体验更多内容就要付费。说实话，对这款游戏来说为它花费50元并不多。现如今先以免费版把玩家请进门再伸手要钱也成为市场规律。经典之作如《纪念碑谷》登录安卓平台也是如此设计。前几章免费，当玩家想要继续游戏时再要求课金。

如果说当年单机游戏资料片背负着“一个游戏分两次卖”的恶名，那么现在免费游戏明明是白给玩家体验再问玩家要钱，从哪个角度看都是合情合理的。但为什么还是有大量玩家不满？导致这样的不满，我看更多还是因为不少用户习惯了盗版与免费午餐。不过希望大家想明白，那些偷偷在电脑里安装“XX卫士”的盗版，那些广告满屏的免费，其实并不是真正的免费！

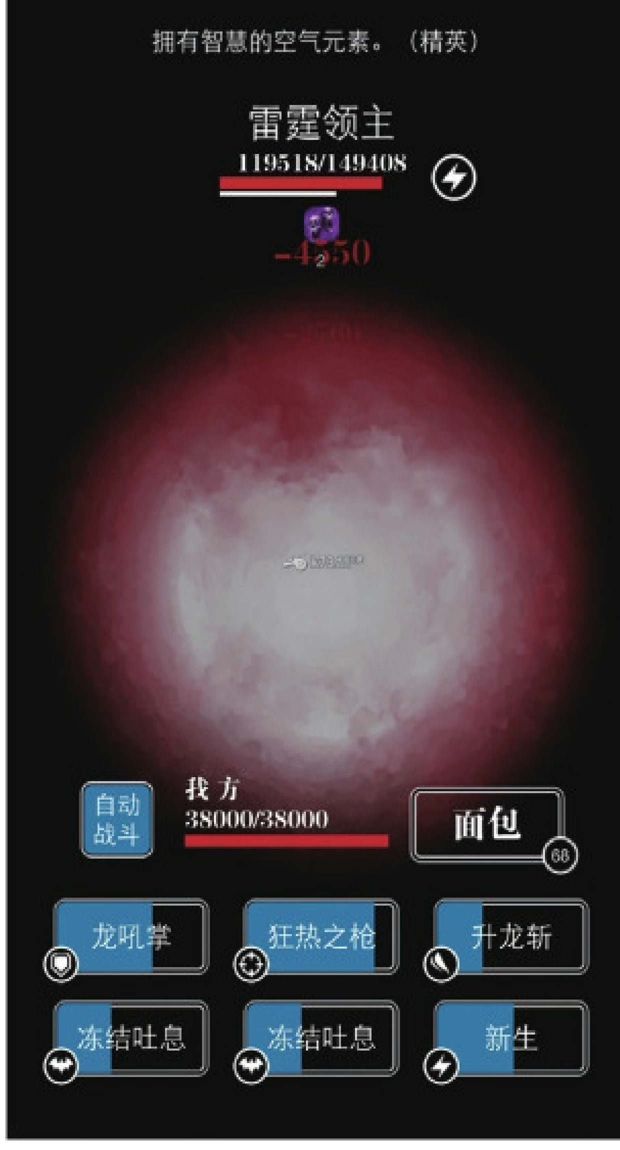
至少《地下城堡》的游戏里没有搭载任何广告——毕竟搭载任何广告对这款游戏的风格都是一种破坏。



这是游戏的成就系统，有些成就必须花钱才能解锁



免费版大约只有一半内容，还有一半扩展包需要内购付费

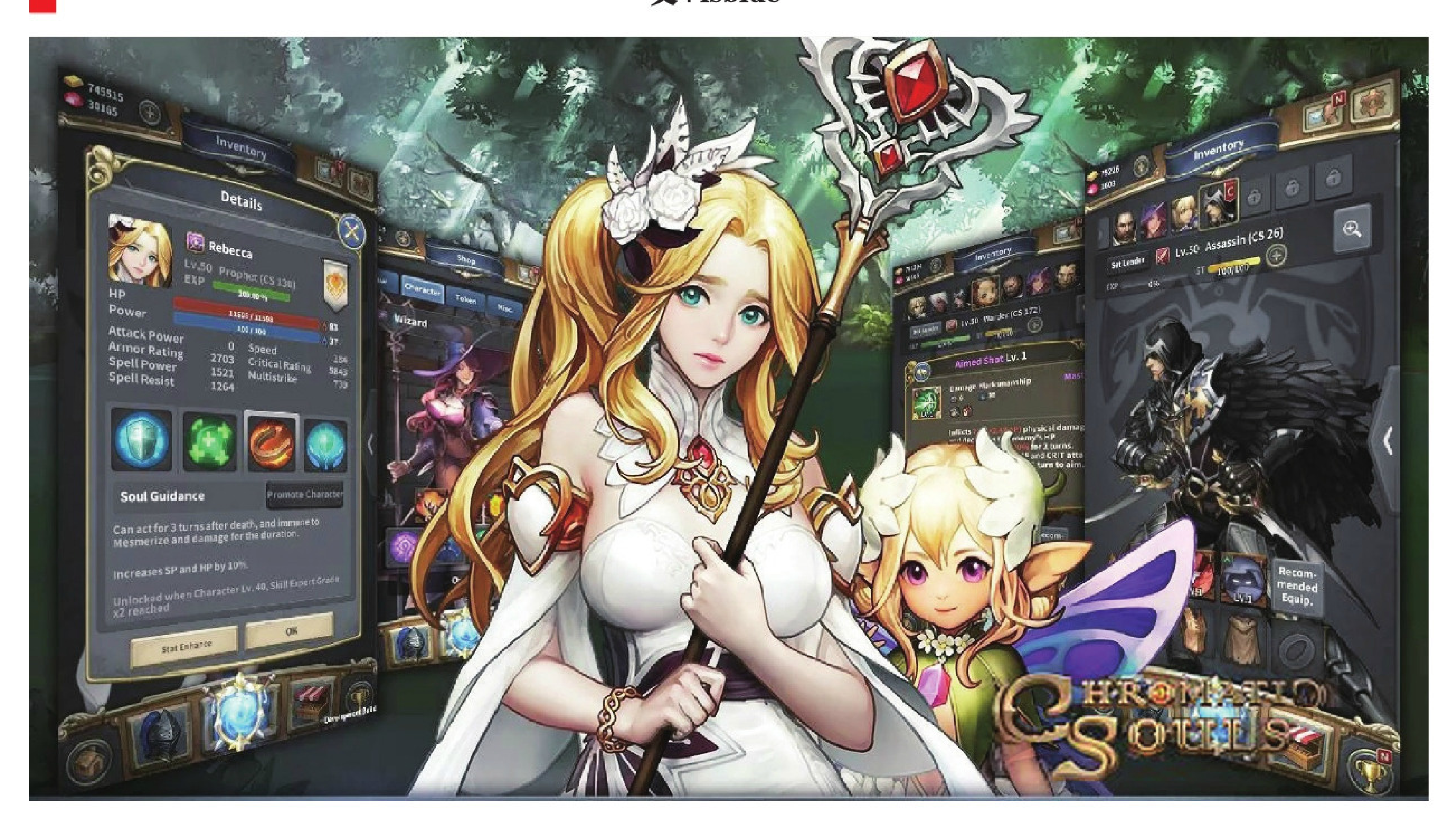


Boss战画面，可以进行自动战斗

Boss战掉落物品，收获不少

《魔龙之魂》
日式画风欧美系统折射日美游戏文化差异

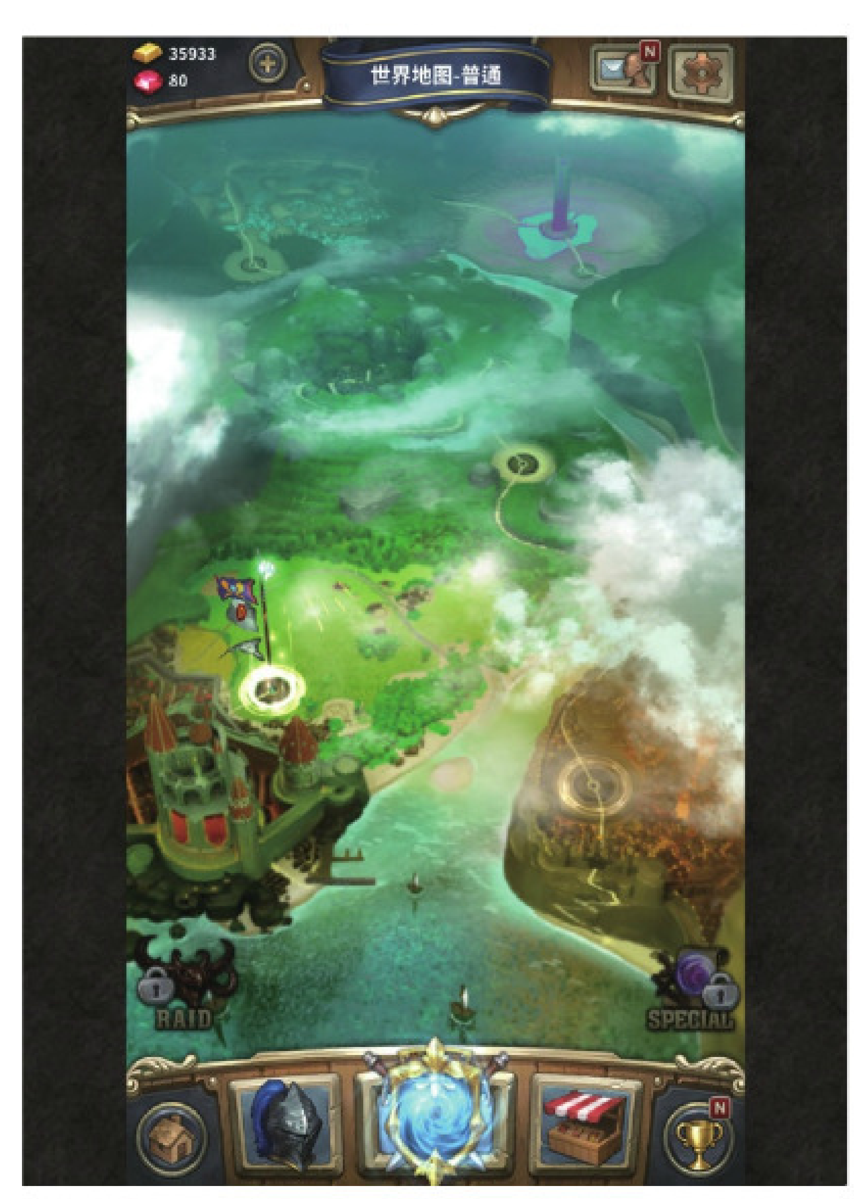
文 | isblue



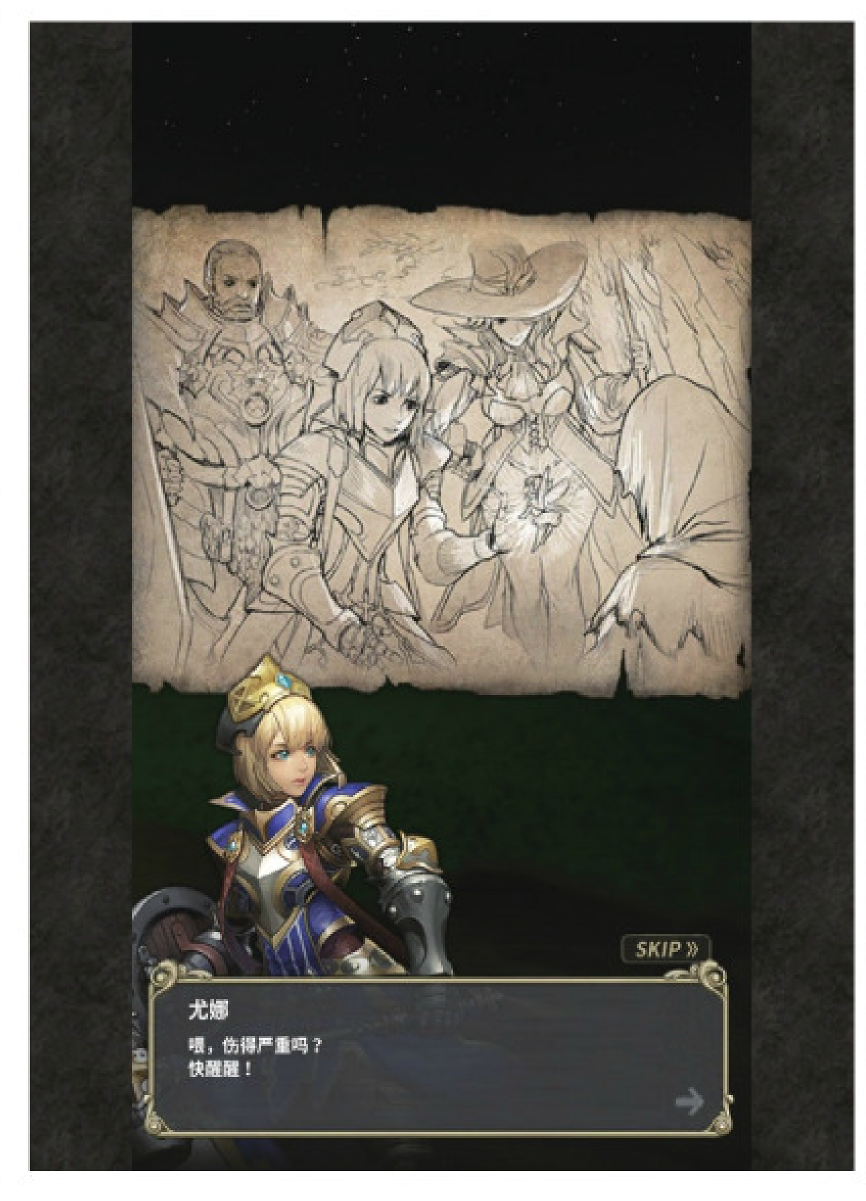
这次介绍的游戏是由韩国老牌厂商Gamevil开发的正统RPG，同时拥有类似《魔法门》的系统与日韩风的美工是作品最大的特色。

正统RPG

《魔法门》系列有多少人还记得？不是回合策略的那个“英雄无敌”衍生作品，而是《魔法门》的正传。相信老一些的玩家对正版引进的六代或七代还是有印象的。游戏最大的特点就是玩家的队伍由数名队员组成，队员排在屏幕下方进行冒险，战斗中不同队员依据回合数分别出招战斗。这种战斗系统也不算《魔法门》系列首创，算是欧美RPG早年很流行的一种战斗系统。是在技术水平有限的情况下为加强代入感而设计的战斗方式。前几年最新推出的《魔法门十》还情怀满满地沿用了这个系统。由于这个系统对画面要求不高，许多RPG-maker制作的同人小游戏都喜欢使用类似的战斗系统。



游戏地图是踩点式的，拥有完整的主线剧情



剧情过场时，角色位于画面下方进行对话

本次介绍的《魔龙之魂》，游戏的系统就是依着同样的思路搭建的。游戏中玩家方的角色位于屏幕下方，依据不同的行动力规则出招，而屏幕上方是玩家视角界面，成群的哥布林或是Boss巨兽会出现在该视角屏幕上，玩家可以选择攻击对象，发动普通攻击、使用魔法或是为队友加Buff。游戏设计了一套仇恨系统，伤害输出高的会被标记仇恨，牧师加血同理。而战士则要通过战吼、嘲讽等吸引仇恨。玩过《魔兽世界》或类似欧美RPG的都熟悉这套战斗系统。

为了配合这套战斗系统，玩家所熟悉的职业自然悉数登场。负责嘲讽抗伤害的坦克战士，负责输出的法师，负责回复与Buff的牧师构成铁三角。游戏一开始默认的队伍组合就是如此，主线剧情也以这铁三角为主角展开。当然后来玩家可以找到刺客、秘术师、德鲁伊等熟悉的职业角色加入队伍。不同的职业也拥有多样化的发展方向可以培养。

与职业搭配的是装备系统与技能系统。游戏中的装备有职业使用限制，大体就是欧美RPG的原则，战士穿铠法师穿布，加强职业特性。游戏最灵活的是技能系统，这一块有点《口袋妖怪》的感觉。每个角色只能学习四个技能，技能通过技能卷轴习得，如果要学习新技能，就得将旧技能从技能栏中卸载下来。每类技能也有各自的技能熟悉度用于升级。技能系统让游戏更具策略性，没有一个技能吃天下的情况，玩家需要根据不同的情况选择不同技能组合，才能继续推图下去。

画面风格

总体来说，《魔龙之魂》的战斗系统是比较偏欧美的。游戏的核心就是战斗系统与围绕其设计的装备与技能。看似简单，但随着游戏进行副本敌人越来越强大，游戏还是充满了挑战性的。

原本此类游戏并不少，但游戏的美工往往充满了欧美游戏那种粗犷豪放的风格，站在烈烈风中的狂战士、潜于阴暗角落的秘法师，好不容易遇到一只精灵妹子，美则美矣，也是按着金发碧眼封面女郎设计的。

东西方审美的不同导致这类西方RPG在东方往往受众偏小，所以在玩家印象中才会觉得此类游戏少。不过《魔龙之魂》摆脱了这个困境。除了系统硬核之外，它有一个很符合东方审美的人物画风。不但游戏角色的女性比例有意提高，而且女性角色无论颜值还是装扮都很有“二次元风”。令人感叹的是本作还是一个全3D建模的游戏，只可惜大部分时候只能看到人物上半身。看着人物精致的五官却看不到黑/白丝美腿，有时候反而对这个战斗系统产生了遗憾感呢。

正当我准备在此感谢韩国开发商思密达的时候，有人告诉我负责本作游戏开发的其实是Gamevil Japan。查询了该分公司的作品，瞬间就明白了这日式美术风的由来。

RPG的美式与日式

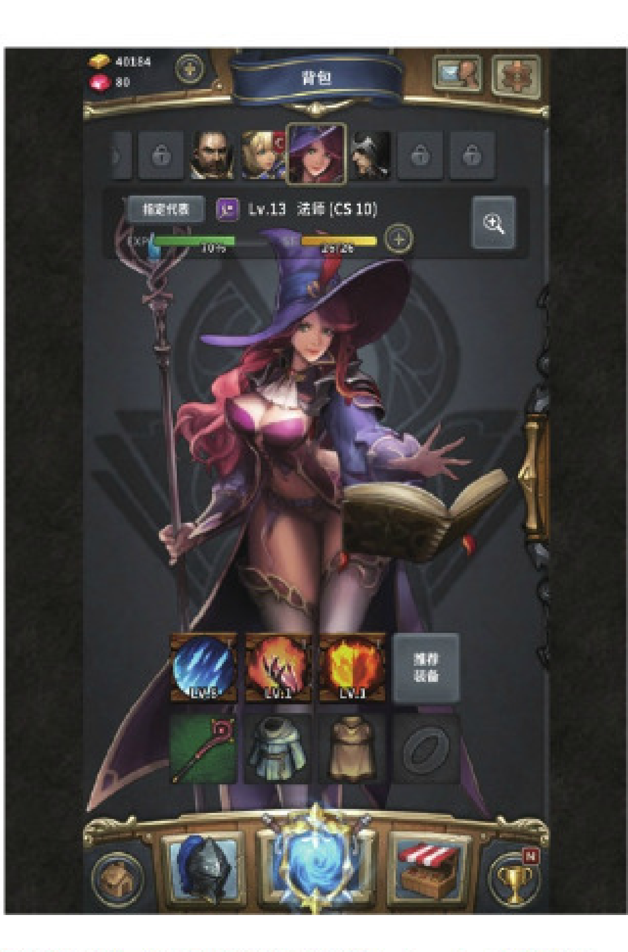
回想起我一开始下载《魔龙之魂》的原因，就是因为看到它“画面不错”。如今的游戏，系统固然重要，但拥有一张好看的“画皮”也渐渐成为玩家在审美上的需求。在这里不由地想到美式RPG爱用的这种主视角战斗系统，日式RPG就很不喜欢用。比如日本的国民级RPG《最终幻想》系列和《勇者斗恶龙》系列，虽然两者的世界观与职业都大量参考了欧美的前辈，但它们都没有采用主视角系统，而是采用玩家可以看到角色的系统。比如角色在左边敌人在右边，到了3D普及之后则是过肩视角。总之日式RPG的宗旨是让玩家看到自己控制的角色，而欧美RPG似乎总想把玩家控制的角色“藏”起来。

之所以会产生这样的不同，倒不是日本人看不得3D要犯晕，更多的还有文化层面上的原因。大概在日本人看来，把画面全给了敌人，那些丑八怪哥布林有什么好看的？要好好穿衣打扮的应该是我们控制的主角才对。所以日本人要把角色做到屏幕里去，才能不枉费打扮他们一番，而欧美似乎更在意角色的“性格”，即使让玩家看到角色，那也是要用特异的风格让玩家记住角色。

到了现在的手游时代，美日的这种差异性依然存在。这种差异，只要看看日本市场与欧美市场就能看出来。日本现在新游戏看板娘封面图的人物一个比一个漂亮，大胸美腿萌妹成堆，然而游戏系统不过是转珠、弹珠、卡牌、回合制那几类，非常单调且都能找到出处。而欧美游戏往往是一群像素风格的小人跑在屏幕上，不仔细看以为全是《我的世界》的MOD，但游戏玩法则总是大相径庭。

一个是精雕细琢的匠人。一个是寻找刺激的冒险家。也许这就是美日游戏制作者们的一大区别吧。


战斗中的仇恨值系统让游戏有更强的策略性


法师是同时拥有姣好身材、大长腿与可爱脸蛋的韩式风格


角色只能装备四个技能，不同副本需要不同技能


角色更换装备没有纸娃娃系统是一个遗憾

《2048全民关卡》这就是一款“2048消消乐”

文 | 摩卡



对，游戏的名字就叫2048全民关卡，是不是很土？只要是通关游戏，似乎都可以命名为“XX全民关卡”，普适性极高，一如之前流行的“放开那XX”。至于这前缀2048，倒是还有些可琢磨的，这游戏要么是《2048》的衍生品，要么至少是借鉴了其基本玩法。不论是哪一种，搭《2048》顺风车的意图都非常明显。

《2048》这款游戏的知名度大概已经达到了不用再介绍玩法的程度。那么换个方式，大家觉得《2048》这游戏难度如何？答案也许会五花八门，但这游戏玩过一段时间后一般人就都会明白，只要注意将数字尽量往一个方向拨，让合成的大数尽可能挨在一起就可以八九不离十，游戏难度并不大，剩下的就是运气成分和手脑协调度了（有很多时候明明大脑意识到不能这么拨，但手却停不住）。

也许是明白《2048》玩久了没有难度可言，所以其衍生品基本走的都是增加难度的路线，例如比较有名的《2048朝代版》。

但老实说，只靠扩大游戏版图来提升难度，可行性并不高，版图由4×4变成5×5，合成大数字的难度或许有提高，但“翘掉”的可能性却也降低了，综合而论，难度未必是提升。

讲到这里也许有读者会说，你这文章写的是《2048全民关卡》，却总在说《2048》的难度问题，有些跑题了吧。好吧，现在就说《2048全民关卡》，它的核心玩法就是《2048》这一套，不过在提升难度方面的两个改动，还是比较成功的。

第一个改动是将游戏版图由正方形变成不规则形状，《2048》玩久了没难度，其实主要原因就在于正方形的游戏版图，使游戏的变数大大降低。版图的形状越是不规则，数字移动的限制就越多，游戏难度就越大。

第二个改动是在版图上对数字的移动区域或移动方式做出了限制，比如说加栅栏、加冰块、加蔓藤之类的。等等，栅栏、冰块、蔓藤——这些让人不免想起了《开心消消乐》。

事实上，如果看到《2048全民关卡》的游戏画面，很容易就会联想起《开心消消乐》。如果你仔细玩过这两款游戏，就会发现从游戏UI设计到美术风格，甚至是游戏的一些细节，两者多有相似之处，让人感觉怪怪的，在我看来，《2048全民关卡》不如改名叫《2048消消乐》，是不是会更贴切一些呢？

好吧，我们不去纠结画面UI什么的吧，此类游戏大体上也就只能是这个样子，做不出太多花样来。还是看看具体玩法吧。

不得不承认，《2048全民关卡》中的关卡大多是经过精心设计的，类型比较丰富，从合成出某个数字到累计消除某（几）个数字多少次，从消除冰块、蔓藤到获得若干数量的奖杯，可玩性相当高。玩起来一关接一关，根本停不下来。要说缺点，就是难度不太线性。有些关能卡住很长时间，过了以后发现后面的若干关都非常简单。游戏本身又不提供跳关的功能（《开心消消乐》中已经有抵押特殊道具跳关的功能），也是一种缺憾。三消类游戏大多是靠难度来压迫玩家课金消费，但总要有个度的把握。碰到卡关，有些玩家花钱过关，有些玩家花时间硬磨，有些玩家干脆放弃，反正市面上相似的游戏有不少。

总体来说，《2048全民关卡》非常值得一玩，如果你喜欢《2048》和三消类游戏，就更不该错过这款游戏。最后说一下，这款游戏提供标准2048玩法的模式，不强制联网，确实是打发碎片时间的好选择。



奇怪形状的游戏版图，确实为游戏增加了难度



要求获得奖杯的关卡，玩法思路与一般的《2048》区别较大，更像是《推箱子》

《少女前线》
因爱之名

文 | 触乐网 祝佳音

姚蒙和羽中相识于2008年，当时两个人还都是学生。

2008年，姚蒙建了一个同人游戏开发者论坛，“当时到处去找开发者来论坛，羽中就是其中一个。”姚蒙对记者说，“当时我们聊得比较好，因为双方都有共同的理想，未来都想要做游戏。”

聊得深了之后，两个人自然而然就想一起做点事情，两人合作制作了一本叫《中国同人游戏志》的同人本，“一人出一半的钱，印了三四百本，然后一人拿一些去同人展去卖，最后也没卖出去多少。”

这是两人合作的开始。2011年，姚蒙关掉了同人游戏开发者论坛，离开北京，只身到上海和朋友开设了一家游戏工作室，“一边做游戏，也接一些企业的外包。”

2012年下半年，羽中找到姚蒙，说自己想做一款叫《面包房少女》的游戏。“他当时是一个人，他有想法，他能画画，他能设计，但没有程序员，我说我们这里有程序员。”两人在2013年初合作。羽中负责美术和初始的游戏设计，姚蒙的工作室负责程序和设计，双方合力将游戏开发完毕。

两个人当时关系很好，住在姚蒙工作室租下的一栋别墅里，羽中在上铺，姚蒙在下铺。在《面包房少女》开发过程中的某一天晚上，两个人想要在游戏的豪华版里“加一点东西”，两人合计了一晚上，设计了一个桌面小游戏。“我跟他对弈了一晚上（游戏设计原型），他一盘都没有赢我。”姚蒙对记者回忆当时的情况：“当时聊的挺好，他说要做手游，自己找了一些投资人，我也介绍了一些投资人，但似乎都不是很满意。”一段时间之后，姚蒙觉得“外面没有什么对这种游戏理想的人作出的游戏的代理。”他觉得“那我干嘛不做一家游戏发行商呢？我明白开



双方合作的《面包房少女》

发者的理想，我也有理想，他们在完成理想的时候，我也能把这个理想推广出去……我不希望这些人闷在一个角落里，做出一个好东西，大家都不知道。”

“那这样好了，这次我也不在开发上和你合作了，我做发行好了，我帮你卖这个游戏。”姚蒙对记者描述他对羽中的话。“当时我也不懂，很莽撞，签的合同分成都是和当年《面包房少女》一样的分成，两边是平等的。”商定好大致方向之后，双方确定开始合作，《少女前线》进入开发阶段。

■ 程序问题

2015年8月31日，《少女前线》进行第一次测试，反响良好。“发500个号，以为能有1、2000人（报名）就好了，结果有6000人，当时就非常高兴。”

2015年9月，上海散爆网络公司（即云母组）同上海阵面网络公司签署了关于《少女前线》的代理合同。阵面网络获得《少女前线》大陆，港澳台及日本的代理权。

2015年10月26日，《少女前线》进行了第二次测试，游戏UI进行大幅度调整，同时核心玩法进行较大改动。在测试之前，《少女前线》的表现就像资本和媒体谈论的“二次元游戏模板”那样完美而令人憧憬，狂热的玩家们对游戏和开发组投以极大的热情，游戏的测试码发放效果良好，发放激活码的微博转发量数以万计，这让羽中和姚蒙非常开心。

但程序问题仍然没有解决。“发出去将近6000个激活码，一瞬间有3、4000玩家进来，服务器宕机8小时左右。”羽中对记者说。

在此之前，仅有同人游戏开发经验的云母组对网络游戏的认识相当简单，“刚建立公司的时候压根就没想到还有后端这回事。”羽中说。在一篇公开采访中，云母组核心成员之一“胖虎”也提到了这一点：“我记得当时我们都不知道后端是什么，最后还是主程卡米让他女朋友硬着头皮顶上解决了这个问题。”

2016年1月25日，《少女前线》第三次测试，程序完全没有悬念的第三次出现了问题。“几乎只有两个小时，服务器就跪掉了。”羽中对记者说。双方“（我们）找了非常多的人来看这个问题，都是技术大牛，有时候一来就是七八个人，吵成一团。”修复这一问题用了9天时间。2月4号，《少女前线》重新上线。

羽中向记者读了一位“程序顾问”的意见：“数据库没有做优化，也没有做缓存，使得不恰当的数据库访问方式增加了数据库访问时间，当并发数过多的时候，就容易导致数据库堵塞。”他认为“这应该是运维要做的事情。”

第三次技术问题严重激化了双方的矛盾，羽中始终认为阵面网络应该提前做出预案，“当时没有任何预案，没有考虑过服务器可能会出问题的情况。”而第三次测试时候“微博就直接死了，被玩家骂得非常非常惨，第一个公告过了一天半才出。”阵面网络则认为云母组“不愿意承担责任”，而且“通宵讨论了一下补偿，第二天清晨就发了公告”

“他们（云母组）有一个很好玩的错误理念，”一位阵面网络的员工对记者说：“他们认为游戏里后端出现问题，不该由他们后端去修复解决，而是由阵面的运维去承担责任。”这位受访者补充：“承担预警、修改BUG、部署服务器，具体实施的时候，都只给我们几个小时，我们测的时间都没有。”

“比如服务器配置，他（云母组）应该给出意见，他知道这个项目是怎么样的，但就完全不给，我们的运维被逼着读他们的代码，然后靠自己的经验去判断。”一位参与过此事的受访者对记者说，“这个事情就是各种擦屁股，负责人都崩溃过几次。”

“不用说这是谁的问题，一款游戏，一测到三测始终出现技术问题，你问我，我会说两边都不靠谱。”一位游戏开发者这样向记者评论，“解决不了问题的原因很多，但是三次同样的问题还不解决，肯定有一个原因就是双方责权利一塌糊涂。”他接着评论，“以前撕逼都是好歹等看到钱再撕，现在怎么他妈没看到钱就开始撕了？”

阵面和散爆也觉得奇怪，“不是说好了一起解决问题，共同成长的吗？”某位受访者对记者说，“怎么自己先打起来了？”

双方几乎在所有问题上都有着自己的苦衷和对对方的愤怒。在双方的故事里，时间线基本一致，但观点和感受截然不同。云母组认为阵面“人太少，公测时会有问题”，阵面认为“我们找到了行业里最优秀的人，况且目前没必要快速扩招”，这个说法则被云母组理解为对方“不想投入”。

云母组认为阵面疏于运营，“7天测试，也没有测数据，也没有运营活动，等于是玩家玩了7天”。这让羽中觉得“我们测试是为了什么？只为了让玩家开心一下吗？”而且他们认为阵面“直到最后也没有给出市场计划”，从而怀疑他们“因为觉得游戏质量很好，因此觉得不用运营干什么。”

阵面则惊异于对方“对商业化运作真的不太懂”，并觉得对方提出的大部分要求无法满足，“（云母组）不提供东西，什么都没有，包体（游戏安装包）也没有，就让我们出去聊，时间都不给，就强迫必须马上给我这个东西（运营计划），给不了就

尊敬的指挥官：

很抱歉的通知各位，由于近期服务器波动，导致出现登录账号密码错误、充值掉单等一系列问题；我们不得不做出一个艰难的决定：《少女前线》将于2016年1月26日 06:00进行服务器升级维护，本次维护预计12小时。



维护期间玩家无法正常登陆游戏，请大家相互转告，提前下线，以免造成不必要的损失，给您带来的不便，敬请谅解。

《少女前线》项目组

2016年1月26日

在多次测试中，服务器崩溃与维护始终伴随着这款游戏

是你们不清楚，然后借机发难。”

阵面和散爆都认为对方在关键岗位缺乏人员，“他们没有系统策划案，我也提了很多意见，我一再让他们招系统策划，又不知道招到没有。”姚蒙对记者说。而羽中则认为”他们就只有几个人，很多活动都没有做。”

几乎每一个与此事相关的受访者在接受采访的时候都表现得非常痛苦，他们欲言又止，甚至声调哽咽，仿佛极力控制自己的情绪，你很难怀疑这种感受是虚假的，但为什么双方都有这种感受？

“太痛苦了，真的，当时太痛苦了。”一位阵面网络的受访者对记者回忆，“我有一天晚上做梦，梦见羽中对我们说，我们重归于好，好好走下去，坚定之前的信念吧。我真的……我当时就笑醒了，我坐在床上几分钟，不愿意相信那是个梦。”

一切顺利

即使是现在，双方的讲述中也有太多的部分纠缠不休，友情和商业从开始就融成一团。当回忆起这些细节的时候，他们几乎会在每一个关键节点感慨自己“太信任对方”或者“当时太单纯”，双方同时认为自己忍辱负重，顾全大局，并同时认为对方欺人太甚，滥用信任。

《少女前线》就在这样诡异的气氛中继续前进。

2015年下半年正是“二次元游戏”概念最火热的年代，“二次元游戏旗帜”《战舰少女》的优秀表现让手游产业链躁动不已。对于从业者而言，“二次元”代表着忠诚的玩家和巨量的收入。开发者想开发二次元，发行商想代理二次元，渠道商想运营二次元，还有无数投资人希望投资二次元。

《少女前线》也被挟裹其中，知乎上一篇关于《少女前线》的匿名答案绘声绘色地描述了关于一家“XX资本”对云母组施加影响的故事，“他们派出2名女性产品经理，几乎是形影不离地对他们施加影响。”记者从多个渠道证实，回答中的“XX资本”是一家名为“元气资本”的投资公司。

“肯定有大批投资人盯着，那段时间资本看到个二次元游戏就跟红了眼一样。”一位受访者对记者描述，“《少女前线》成绩那么好，是不是？基本上看起来是必成的东西，那必须得上啊。”

元气资本同散爆的接触始于2015年10月前后，有消息称，2015年9月左右，阵面曾经对外寻求投资，但因“估值太夸张”而未获进展，元气资本曾经同阵面就投资细节进行过沟通，并由此接触到散爆。

圈里流传着一种说法，元气资本对羽中和云母组施加了巨大的影响，这种影响包括对目标的合作伙伴加以苛责，向目标描绘不切实际的美好蓝图，同时做出无法兑现的承诺，从而让目标对合作伙伴感到失望，怀疑对方的能力，不再信任对方。

元气资本相关人士否认了这种说法，羽中同样也否认这种说法。但从事实上看，元气资本的确相当活跃，在第三次测试服务器当机时，元气资本寻找了数名“资深程序员”试图帮助散爆解决问题。《少女前线》目前的合作伙伴数字天空是元气资本介绍的，数字天空同时也是元气资本的LP（基金有限合伙人）。有消息指出元气资本还曾经介绍成都风际网络同散爆接洽，试图获得《少女前线》的运营权。同时，未获证实的消息向记者透露，元气资本曾经承诺羽中“能上微信”，但《少女前线》未能通过腾讯游戏的内部评审，而元气资本向羽中隐瞒了这一事实。元气资本相关人士则对记者表示：“羽中全程知道这件事的经过和结果。”

记者得到了一些据信为元气资本写给散爆的文档，文档中总结了关于《少女前线》测试的成绩及问题，并提出了建议，“（同阵面）必须撕了，不撕大家一起死。”文档指出，“这件事情没人可以帮你，是CEO必须抗的责任。”文档同时还提出包括重新按周期签署运营合同、将其（阵面）吸纳为散爆内部团队在内的解决方法。

《少女前线》第三次测试期间正逢春节，双方仍然在加班工作。除夕下午，从外面办事回来的姚蒙看到羽中和另外一位同事，和元气资本的两个人在茶水间里看合同，“我当时就隐约感到了什么，就走过去问你们在干什么，他们就把合同递给我，一看是TS（保密协议，通常是投资进入实质化阶段的第一步）。”这让姚蒙感到非常气愤。

姚蒙觉得羽中和云母组的转变很大原因是“受到了元气资本的唆使”。他认为羽中完全被外部世界迷惑，相信了太多听上去很美的说法。姚蒙觉得羽中是一个孩子，轻信所有外人对他说的话，而对他——那个真心实意对他好的人——却不再信任。他觉得尽管他付出了真心也付出了努力，而羽中却迷恋于那些商务的夸夸其谈，这有点儿像一个小城姑娘见到了大世面，被灯红酒绿迷昏了双眼。这让他非常困惑和苦恼。

《少女前线》一测时的游戏界面

变心

在羽中看来，姚蒙才是那个“变了的人”。回想前尘往事，他觉得那些曾经被忽视，被遗忘和被理解的场景和决定纷纷有了新的意义。

阵面和散爆正式合作始于2015年9月。阵面网络向散爆投资100万元人民币，并获得


《少女前线》战斗画面

《少女前线》大陆，港澳台及日本的代理权。有消息称，出于“深度合作”和“相互信任”的考虑，姚蒙及羽中商定各自持有对方公司5%的股份，但羽中“一直没有得到阵面5%的股份。”这令羽中觉得并不舒服。

《少女前线》第二次测试前后，双方就偶尔爆发矛盾，这些矛盾在现在看起来更类似于糊涂账。没人，包括双方自己，也无法说清到底哪方错在前，哪方错得更多，哪方又出现了原则性错误。

《少女前线》二次测试结束后，阵面和散爆发现游戏设计存在各种问题，姚蒙坚持“一定要改”，羽中认为大幅度修改需要额外的3个月开发时间，而他们的现金已经不够了。羽中提出至少还要100万才能完成开发。“他（姚蒙）说行，再出一笔钱，总额100万，算成追加投资，帮助你们把游戏做完。”但第二天，姚蒙找到羽中，表示当前资金压力比较大，最后“给了55万，而且作为借款，而不是追加投资，但还钱的时间可以设得比较长。”这同样让羽中觉得受到了欺骗。

“原本是105万，最终给了75万。”姚蒙对记者表示，“有30万还没来得及给对方就搬走了，最后不了了之。而且为什么不是投资而是借款？因为借款是无息的，还款期长达一年，而且不会获取散爆的股份，这对于他们而言是更合适的，这个他想不明白，我也不知道怎么解释了。”但也许羽中从来就没有想过“追加投资”会对应“追加股份”。

《少女前线》显然在之前的测试上获得了成功，但双方都认为这归功于自己，“如果是一款其他的游戏，用同样的宣传套路，是绝对做不到这个效果的，就是因为我们游戏的品质过硬……而且我们也用了自己的一些资源。”羽中对记者说。双方甚至认为对方拖了自己的后腿。

阵面网络曾经频繁对外寻求融资，但羽中感觉他们在投资中“不提研发方，对外的感觉是《少女前线》是他们研发和运营的”。羽中还得到了一份投资计划书，里面提到阵面网络“对包括云母组在内的三个公司是控股的”。这让云母组感到“有点生气”。羽中找到姚蒙沟通后觉得“也可以理解，为了撑门面。”而姚蒙对此的解释是“在投资书里多次强调了云母组是研发，还介绍了个人，而且三个公司写的是占股而不是控股。”他后来向记者表示投资计划书曾被修改过，“跟我们给出去的那份并不一样。”

姚蒙认为资本造成了羽中的偏见，“我多次跟他解释，通过各种手段印证，包括提供投资书原件，跟聊过的投资人对峙，但他最后还是没有相信我。”

羽中向记者回忆了当时双方签署的代理合同，“100万投入，5%股份，大陆地区及港澳台，以及日本，安卓IOS网页归他们，如果做和版权有关的衍生品，需要分成。我们觉得非常不公平。”

“签的时候你们会觉得不太公平吗？”记者问他。

“签的时候我觉得他不会太坑我们，所以就没太看。”羽中回答。”那时候连律师都没有，都觉得这只是一个过程，只要大家合作愉快就行。”

“这个合同，五五分成。”姚蒙对记者说，对于真正的研发－运营结构而言，这的确是一个相当宽松的分成协议。

但双方似乎更多的关注于自己的委屈，一切即将引爆，在爆炸之前，摩擦体现为无效沟通，无效沟通在阵面一方看起来体现为更多的不配合和提防。双方曾经试图解决过问题，有的时候羽中也认为“相互骂对方也没有什么卵用，是不是找一个什么解决办法”。但看起来所有的解决办法都遭遇失败，双方总是在过程中开始指责，然后在第二天又重归于好。“很多次了，我们两边吵得很厉害，第二天他们（云母组）又找到我们，说我们还是一起干吧。”一位曾经涉入此事的受访者对记者说。

每一个问题看起来都像是解决了，但实际上它们从未被真正解决过。第三次测试之后，双方的矛盾点已经激化到难以调和。2016年2月，按羽中的说法，因为失望，他觉得应该寻找“相对靠谱一些的发行”，风际网络适时出现了。

羽中向记者表示，在风际网络出现在他们的联合办公区之前，姚蒙已经获知此事，而姚蒙否认此点。姚蒙的说法是，风际网络忽然出现在办公室里，这让他“很愣”。

“如果我要偷偷交谈，为什么要让他们来办公室？”羽中这样反驳，他也解释了风际网络出现的意义：“风际到了我们公司这边，说了他们的想法，我们就在一起讨论。帐号系统是阵面的，风际负责投放，阵面负责品宣，负责面对玩家，负责制订运营方案。然后我们找一个分成比例，大家一起分。”而姚蒙则觉得受到了侮辱，“当着我的面，给他（羽中）讲他们的市场方案和用人计划，这不是当着面撬吗？”

羽中很认可风际网络的能力，但阵面则认为对方的计划非常荒唐。“那个讲PPT的人，不说具体的市场方案，就开始说这个游戏是怎么样的，前面大概有七八页都是说这是一款赚钱的游戏，你要相信自己，你努力就能成功，你能够赚大钱，那个slogan（宣传口号）叫什么来着？燃烧你的荷尔蒙？”

双方在是否引入风际网络的问题上不欢而散，他们仍然在同一个办公室里“联合办公”，但气氛已经“非常诡异”。“他（羽中）想接很多渠道，他就觉得你不接四五十个渠道，这个游戏就会死。”姚蒙对记者说，“他（羽中）想要抱大腿，觉得抱大腿之后你这家公司才会飞黄腾达。”

阵面觉得散爆似乎患上了被害妄想症。“他们总觉得我要把游戏卖到哪一家去了，特别恐怖，他就觉得别人会无条件给他好处，而我们做什么都是害他们，别人做什么都是帮他们。我上次看到过一个（散爆和其他公司）的合同，对方的那个条款真是把这个游戏公司吃了，就卖身契。然后他居然觉得对方的那个好。”一位当事人对记者说，“我们给他的合同，他们每个人都要逐字逐句地看，看得特别仔细，别人给他的合同，他看得都很粗浅，都觉得人家的没问题。”

因为双方未在此事上达成共识，风际网络本次的介入无疾而终。

■ 漩涡

2016年3月8日，羽中得到了一份合同，合同显示，2016年3月7日，阵面将《少女前线》安卓渠道授权给了另一家厂商。

记者调查得知，该厂商为胡莱游戏。记者得到了阵面网络同胡莱就《少女前线》安卓渠道代理合同的照片，照片上仅有阵面网络的公章。姚蒙否认此份合同生效，他对记者表示：“我最终并未把合同交给对方”。

胡莱游戏相关人士向记者否认双方开始代理合作，“我们（胡莱游戏）没有盖章，这个合同没有生效过。”

“在我们根本不知道的时候，这个章都已经敲下去了。”羽中对记者说，“我们核心团队真的是……我不知道该怎么说……直接炸了……沮丧也好……反正就是各种心情混在一起，没有一种单独的心情。”

次日，云母组试图解决这个问题，“我们当时追了一晚上，有点像堵着他，问他怎么解决，非常强烈地要解决，没法信任了，这个没法信任的。”

3月9日晚，阵面和散爆试图签署解除代理权合同，记者看到了解约合同最后一页的照片，解约合同上有姚蒙的签字和阵面的公章，但这份合同目前不在羽中的手里。

”当天晚上比较晚，所以我们就先拍了一个照，（把合同）放在了柜子里，但是后来再去的时候，发现这份合同不见了。”羽中对记者说，“当时对他们……连锁都没有，就是一个宜家的柜子，因为觉得……我不相信有人会做这种事情。”

姚蒙的说法则完全不同，“羽中对旧合同有非常大的不满情绪，要气我，逼我表现出诚意，才把早就准备好的终止合同拿了出来，我为了表现诚意，当面签字盖章，并讨论了一晚上新合同的细节。羽中提出了很多要求，我写在一张纸上，他还在纸上签了字，他拍下了，也传给了我一份，但没有给他终止协议。”

“这个事情（同胡莱游戏签约）他觉得是对的，他就坚决觉得对自己是对的，我们坚决觉得这个不行。本来我们就说我们两方一起把这个游戏做好，就忽然这样……”羽中对记者说，“本来大家应该相互信任嘛，你也不用猜忌我，我也不用猜忌你，把事情做好就行了，我们也算是比较有梦想的，想要做一个由自己意志去决定的游戏，有点像实现自己梦想……但到那个时候，整个……就……觉得自己陷入了像旋涡一样的情况……”

一则流传甚广的截图，各种消息与传言始终以截图的形式在玩家群中流传

经历了此事的散爆开始认为情况“非常危险”，觉得“没办法相信他们了”，因此觉得必须要找一个能发行游戏的新公司。

散爆重新和风际网络进行联系，2016年3月15日，散爆同风际网络重新签署代理合同。

但在阵面一方看来，事情又截然不同，“我们将分成款（第三次付费测试的收入，据记者了解，金额约为200万人民币）分给他们之后，他们就开始消极怠工，同时频繁接触外面的一些公司。那时候我们就感觉很不对。”一位阵面员工对记者透露，“三测之后宣布了跳票，跳票之后，玩家舆论肯定是在的，也不知道羽中是不是顶不住压力，在跳票宣布后不久，（散爆）就把发行代理权重复授权给成都风际网络，而且条款非常苛刻，我们拿到合同看的时候，那个条款……不知道比当时我们的那个合同苛刻多少，但他们就觉得对方的好。”

2016年4月1日，散爆认为“阵面背后有大势力，我们就非常害怕（程序）包被偷走。”因此决定偷偷搬走。羽中这样形容他们的决定：”我们在双方共同的QQ群里发了条消息，说我们把门锁了，明天开始休息，等这个事情解决了以后我们再回来上班。”

“4月1号，我记得特别清楚。”一位亲涉此事的前阵面员工对记者说，“我到了一看，他们莫名其妙就把门锁了，我们那个门是电子锁，他们是用物理方式把门锁上了。我们就觉得很慌，以为是失窃了。”由于双方在同一个办公室联合办公，无法进入办公室的阵面员工试图在物业的证明下找开锁公司把门打开。

“后来我们过去，发现门锁被撬了，我们的员工和他们的员工吵成一团。”羽中说，“当时吵得非常凶，我当时想得还是先把办公场所封锁，避免有更坏的事情发生。”当天晚上，散爆报警。

记者询问羽中为什么不在3月8日后立刻搬走。羽中的回答是：“那个时候，很多商务都来找我，你不可能说不接待，那些商务软磨硬泡的能力非常强的，所以当中各种回绝。”

4月11日，散爆搬离联合办公室，进驻另一家办公场所。散爆搬离之后，双方仍然希望能够解决这个问题，羽中的想法是”你先把合同还给我，然后我们签个正常的合作协议。”而姚蒙认为“他就是想要拿到解约合同。”

姚蒙开始寻找羽中，但他觉得羽中对他视而不见，“我约他几次见面，他都答应了，但他都没有在。”“4月18号，我记得特别清楚。”另一位涉及此事的受访者对记者说，“我们过去对一些重新开启合作的事情，过去之后看到元气资本的人也在，我们就特别尴尬，然后他就说有事让我们等一下，人就带走了。我们从中午坐到晚上9点。然后各种联系未果，那天我记忆特别深刻，我觉得真的没有办法再跟这种事情。”

“我那天带着几个运营，我们在那里很惆怅地坐了一个下午。”姚蒙对记者回忆那次经历，“后来出来我就对他们说，不管生活怎么样，我们要对自己好一点……但想了想，好累啊，正好有个麦当劳，我们就吃了麦当劳。”

当天正好是数字天空相关人士前往上海接洽散爆的那一

天，“我们当时过去那边，看到他们（散爆）的办公室里有一些像社会人士一样的人坐在那儿，有些人翻他们的东西，有人就坐在羽中旁边，他干什么都有人跟着。”数字天空相关人士对记者说，“我们当时也觉得很奇怪，后来羽中把我们拉出去，才能正经谈事。”

姚蒙后来回忆，“（数字天空和元气资本及羽中）谈的时候就在办公室阳台的咖啡厅里，我就想，这他妈什么事儿啊，然后我们就坐在旁边的桌子上，后来他们就出去了，我们等到9点。”

如果你能设想一下当时的场景，应该会觉得非常诡异和尴尬，而这只是双方无数次尴尬会面中的一次，3月9日之后，双方曾经多次试图解决问题，但此时两方都已经完全无法信任对方，他们开始随身携带录音笔对每一次谈话录音。双方都向记者出示了各种录音文件，羽中曾出示了“姚蒙承认自己把合同拿走”的录音，在录音中，羽中质问对方（大意）“所以你就把合同拿走了？”对方回答：“我要保护自己的利益。”

在一次“巨大的争吵”之后，双方精疲力竭，觉得”应该坐下来重新解决问题。”双方达成协议，散爆取消同风际网络的合同，阵面取消同胡莱游戏的合同。羽中向记者出示了同风际网络合同作废的照片，但他说“阵面那边始终没有撤销。”

阵面则认为“他们完全意识不到重复授权是非常严重的违约，后来他们意识到了这一点，然后也请了律师专门签字盖章。我们听到这个事情之后很气愤，一直跟他们协商，最后还是让他们解除了和风际的合同。”

而在阵面出示的另一份录音文件中，双方的声音听起来都像是精疲力竭。“我们想让这款游戏在5月之内上线，上海阵面网络和上海散爆网络的合作协议，在4月5日到4月8日之间，把主要条款沟通完毕并进行合同的制作。”姚蒙说，“在双方都认可的前提下，进行公证签署。这是一份新的协议，这份协议的出台导致之前协议的无效，这份新协议也会意味着之前两方公司和其他第三方公司签署的协议同样失效——当然我不知道法律上是否允许，这要问一下律师。阵面网络要保证游戏的发行计划和运营计划在双方的努力下共同完成，散爆网络对《少女前线》的研发也要在双方的努力下共同完成。当一方有困难的时候，另一方在能力范围之内，有责任和义务向对方提供协助。”

长时间的沉默。

“《少女前线》的著作权归属散爆网络所有，”姚蒙说，“仅以授权的方式让阵面网络进行游戏外衍生品的制作和贩卖，将利润按协议比例提供给散爆网络。”

长时间的沉默。

“双方严格禁止在私下诋毁对方的任何行为。”姚蒙说，“诋毁行为都属于对对方的背叛。两家公司在研发运营和发行《少女前线》这款产品时，应作为一个命运共同体来为这款产品竭尽自己的全力。”

双方接下来报上了自己的公司和名称，“这里是上海散爆网络法人羽中（化名）”羽中说。

“这里是上海阵面网络法人姚蒙。”姚蒙说，“在此与上海散爆网络法人羽中立誓。”

羽中说，“行，那就先这样吧。”

但这份协议和其他协议一样，最终也没有得到签署。

■ 舆论

截至目前为止，移动游戏行业里两次声势最为浩大的冲突事件都同“二次元游戏”有关，它们是2015年始，至今仍余波未了的《战舰少女》，和自2016年初始见苗头，目前正在走向高潮的《少女前线》。在两次冲突事件中，游戏的玩家群体都是最为引人注目的力量，玩家们在微博，官网和百度贴吧里互相争论，以极大的热情，投入巨量精力寻找线索，积极地把事件影响力扩大化。

在冲突开始前，有无数人羡慕这种影响力。“《少女前线》毫无破绽，真的，你看他们的传播能力，几乎无可挑剔，它是同类所有竞品的天敌。”一个同为“二次元游戏”制作者的受访者对记者说，“但他们自己把自己作死了。”

《少女前线》当然有广泛的群众基础，在我看来，获得玩家的认可，这并非事先规划，而是一种生活习惯，制作者们本来就是微博的重度使用者，一直在贴吧和相关论坛里混迹，他们从小就在这种环境下长大，因此自然而然地和他们的目标用户走在了一起。也正因为此，当他们面对问题时，几乎是下意识地开始调动舆论力量，对他们来说，网络世界的支持几乎就是一切。



《少女前线》官方微博

哪怕是在双方争端最激烈的时候，他们仍然没有第一时间寻求更成熟的解决方式，比如报警，或双方在律师的协助下解决争端。这种行事风格曾经是他们成功的重要因素，但现在却带来了无限的麻烦。“这些人遇到什么事情首先想到的不是报警，而是先掏出手机，发条微博，婊一下对方。”一位评论者对记者说。

“一般来说，有什么问题，双方都会私下解决，但他们就会直接公开。”阵面向记者表示，“而且每次吵架之后，他们就会把官方微博没收掉，2周不给我们。”

双方都不认为自己在这次规模浩大的冲突事件中“先开了第一枪”，同时觉得自己隐忍，觉得“闹大堆谁都没好处”。

但从舆论看来，《少女前线》的冲突的确闹得很大。自3月开始，关于《少女前线》的“内幕”就频繁地出现在各处，微博上偶尔会出现语焉不详却又让人浮想联翩的文字，舅舅党在贴吧里出没，QQ聊天群里充满了知情人士，每一条断章取义的信息都有自己的目的。

用户们当然热衷于此，冲突和刺激本就让观众兴奋，而阵营的归属感则让他们更加投入其中。二次元玩家对游戏投入了自己的爱和情感，这些爱和情感已经超越了玩家对游戏的情感，他们认为游戏和自己是一体的，自己有责任维护这个游戏，这种情感可以成就一个游戏，这种情感可以让也可以毁掉一个游戏和与这个游戏有关的人。

谁能控制舆论，谁能在控制舆论的同时不被舆论推动？谁又能说自己的决定没有受到舆论的任何影响呢？

■ 因爱之名

从旁观者的角度而言，两个人过高的估计了许多东西，比如友情，沟通能力，甚至包括商业能力。他们在一开始也选择相信对方，他们曾经真诚地相信对方和自己，但在现实、金钱和资本面前，这一切显得非常可笑。

羽中已经和成都数字天空签署了代理协议，双方希望游戏能够在5月20日进行安卓不删档测试。羽中和云母组的其他核心成员已经前往成都，双方共同为即将到来的工作进行准备。

“由于我们无法获取三测期间的注册数据以及最后两天的充值数据（2016年2月17日、2016年2月18日），为了最大限度保证指挥官们的利益不受影响，我们在数据缺失的情况下将采取人工收集、统计的方式，以保证5月20日不删档测试开启后能把补偿奖励及时、准确地发放给您。”少女前线制作组在公告中称，对于没有在三测最后两天（2月17及18日）进行过充值的付费玩家，需要使用三测时的充值支付宝账号购买1元充值选项，通过人工核实后予以返还。

这引发了玩家的强烈抗议。

“官方（据我所知是阵面&云母共同）既然做出了承诺，那么实现它，是官方的义务。至于其中的困难——拿不到用户数据，我不知道双方打算如何解决，但是这个显然不是用户应该承担的责任，也不是我该考虑的问题，但很显然这是现有的制作组必须去解决的问题。”《少女前线》贴吧中一篇名为《写在这个时刻》的文章指出，“如果阵面的朋友看到这个帖子，我恳请你们以对玩家最大的善意，积极的去和现有的开发团队进行沟通……我也恳请现有的开发，就算是要牺牲很大的财力，舍弃自己的“面子”，也尽力去和前运营做好协商，把数据拿到手，因为这是你应有的义务。”

数字天空认为他们手中持有的证据（双方解约合同最后一页的照片，阵面同胡莱游戏签署代理合同的照片，阵面单方面盖章，及一些录音文件）能够在法律层面上支持代理行为的有效性。对待即将到来的安卓不删档测试，他们正在努力进行包括调动更多的客服人员在内的准备。

而阵面网络则坚持认为散爆和数字天空的代理合同不应得到法律支持，他们认为目前阵面同散爆的合同仍然有效。阵面网络相关人士向记者表示，他们不会交出玩家充值数据，除非对方给予合理的补偿。“我现在完全不想赚钱什么的了，但至少把我的成本给我，别让我亏钱。”

双方现在偶尔仍有接触，两边都宣称”想要把这个事情解决掉“，但在包括补偿金额在内的很多细节上，双方仍然争执不休，而且双方都表示对方在5月后没有积极接触。姚蒙的说法是”每次谈到这个，他（羽中）就让我提方案，我无论提什么方案，他就说“你没诚意。”而羽中的说法是，“我说我个人账上的钱都给你，但他说那不够。我说那我先给你我账上的钱，然后等代理有收入再说，但也没下文。”姚蒙对记者表示，5月8日时，羽中曾和他“谈过条件”，此外再也没有找过他，因此“官方表示积极与我方沟通是不实的。”而羽中则对记者表示，5月8日后，姚蒙就再也没有和他接触。

一周之后，《少女前线》的安卓不删档测试即将开始，而对于曾经亲手造就这一切的旋涡中的两人而言，他们的心情却格外沉重。甚至在采访时他们仍然试图相信对方，试图希望把问题的关键归因到外力影响。

“他仿佛一切都在奔向自我毁灭，说实话，我觉得元气对他的影响很大。”姚蒙对记者说，“我现在的心情很复杂，不仅仅是商业上的失败，我们相识8年了，现在被这样打击了一下，就是这种双重的……打击。”

“我觉得他不是这样的人，我们认识了很长时间……”羽中对记者说，“我始终觉得他不是这样的人，我之前也和他合作过很多次……我觉得可能是有人在背后影响了他吧。”

这也许是是中国游戏行业高速发展浪潮中的一片浪花，是一个优秀游戏历经的磨难。这也许是又一个二次元的故事，一个资本冲垮游戏开发者的故事，一个玩家利益受到伤害的故事，一个混乱而又难分对错的故事。

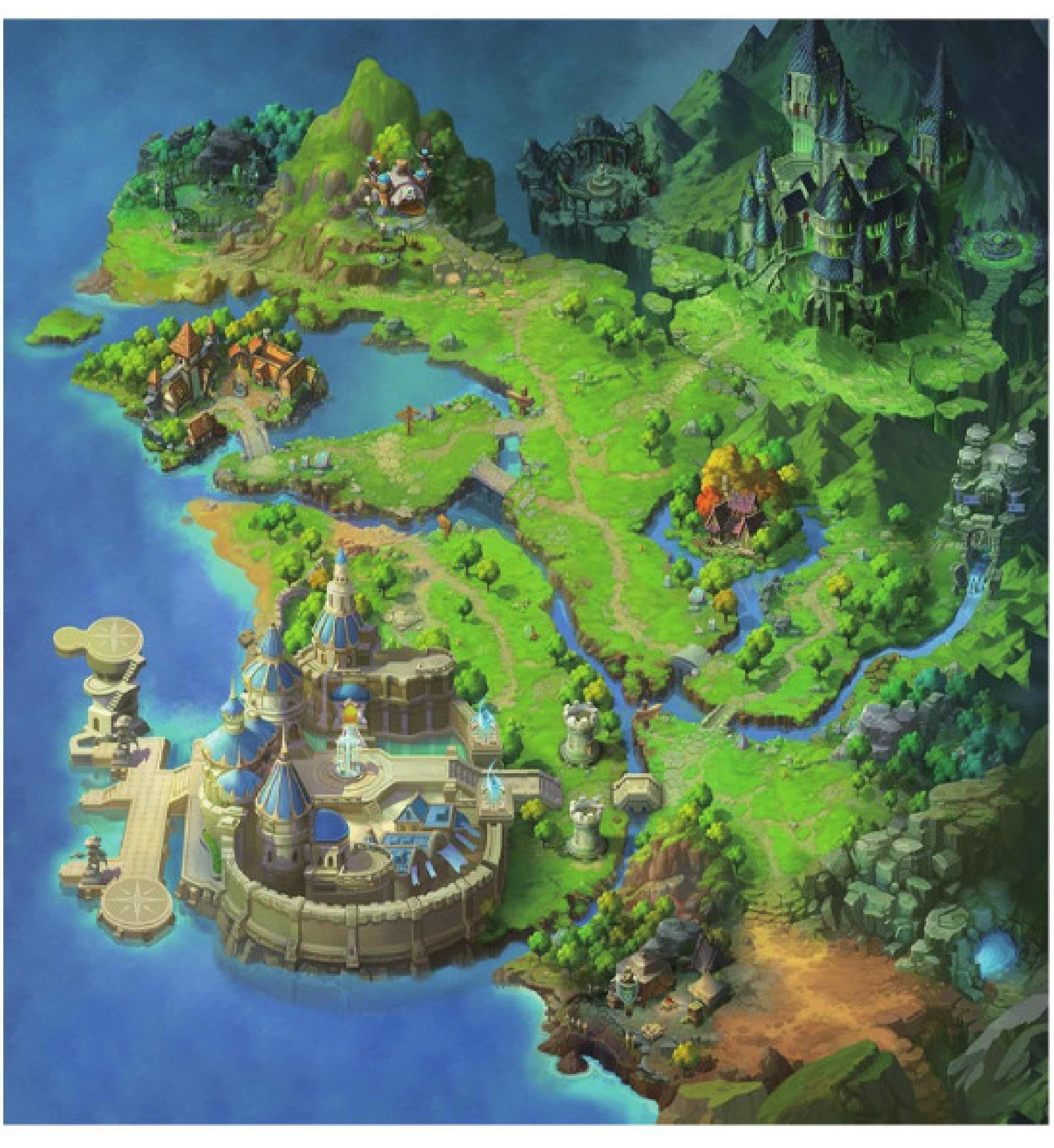
随便你们怎么理解，但在我看来，这是一群小伙伴想要战胜世界，却被世界战胜了的故事。P

《呆萌小怪物》的中国年

《天命传说》在手机网游里讲故事

文 | 触乐网 高洋





冯佶达第一次将《天命传说》的试玩版本发给我的时候，我上手体验了十几分钟就放下了。他问我感受如何，我沉思了一会儿，说：“我觉得中规中矩，玩法上有一些新意，表现力也还不错，设计上RPG感比较强……”

我承认第一次我有些敷衍，面对同质化手游太多，很容易审美疲劳和耐心丧失，当时我大致看了看游戏的装备和成长系统，心里暗暗地想：战斗有些新意不过上手不觉得爽，系统上似乎还是刀塔传奇那套体系的改良？

两周之后，他将一个新的版本发送给我，这个版本对战斗和核心的天命系统做了一些优化，他希望我更深度地体验。

于是我断断续续玩了不到一周，期间自动战斗为主，将剧情推进到了第一个比较难打的BOSS黑暗女王之处，并在那儿卡住了一段时间。当时的任务要求是面对黑暗女王并坚持90秒，但第一次打我连10秒钟都没能坚持到，女王一口黑炎秒杀了我的全部队友。

我试着提升了一下队伍属性，发现这不是数值问题——不论多少血，基本上黑炎就是一口的事情，但任务要求坚持90秒，这说明和数值关系不大。我不由得提起一些精神，不再像之前那样开着自动战斗玩，研究了一下打法。既然黑炎不能硬抗，只能想办法绕开，角色站位不受控制，但天命系统召唤出的召唤物可以选定位置。于是我试着将召唤物放置到女王身后吸引仇恨，召唤物血不多，几下就会被女王拍死，但如果时机拿准，吸引女王的黑炎不是问题。然而我还是尝试了多次，因为女王的黑炎CD很短，稍微失误就会导致团灭，为了提升容错率我也将队伍等级又往上升了一点，终于在十多次尝试后成功在黑暗女王的黑炎下支撑了90秒，甚至差一点而就能干掉她。

也是到那个时候，我才体会到战斗玩法的玩点所在。“有点慢热啊！”我对冯佶达说。

■ 用手机网游讲故事

需要说明的是我所体验到的这个版本依然是个先行体验版本，开放的内容不多，等级上限锁在25级。对游戏的核心玩法没有做详细引导理解起来有些门槛，很多数值上的东西还没做调整，核心的天命系统目前只能体验火神，游戏还没有（钱）做音效和配乐，第一次在小米平板上运行时甚至还有些适配的问题，也就是说我所有的体验和评论都是基于当前版本。

如我前言所述，《天命传说》是个慢热的游戏，如果你用当代国产手游的标准去看待它，这个游戏在很多设计上其实相当复古。

我知道我最近可能“复古”这个词用得比较多，“复古”也不是一个完全的褒义词，但我在个人偏好上还是愿意更多关注这类游戏，在手游快餐标准化的当下，我认为“复古”至少体现开发者的一种姿态，愿意做一些不那么标准化的东西，在国内市场，我们都知道摆出这种姿态挺不容易的，尤其是对于一个纯商业化的网游产品来说，这很可能两头不讨好。

那么话说回来，《天命传说》复古在何处？我一开头就说了，“设计上RPG感比较强。”

当时我刚开游戏，过场剧情是主角和一个NPC大叔在飞船上遇到鬼，被抢了重要的神器，接着就是一场战斗，主角和敌人在神殿里开打，由于主角光环得到了光之神的眷顾被赋予了天命，打败了敌人。然后主角要回到圣殿交差，当时我一看，居然还有个大地图，需要玩家主动移动到圣殿，到了圣殿里居然还有具体人物和场景，需要点击角色对话。

游戏里任务有指引，但没有自动寻路，需要你自己手动跑地图。接下来招募伙伴，你要重新回到大地图上，移动到附近的镇子里，镇子也有着专门的背景和NPC角色，接下来你进入一家酒吧。酒吧里有个弓箭手，

按照剧情，你应当和他对话，招募他入伙，就在此时，对话框跳出两个选项：①求他入伙；②表示无所谓。

这就是我所说的RPG感的来源了。当然受限于网游形式，你其实没有真的选择权，我果断点击拒绝，然而这个家伙还是在一番傲娇之后加入了我的团队。

在深入体验之后，RPG感会进一步加强，比如游戏中的任务不是单线的，甚至没有一条特别明确的主线，你同时可以跟多个NPC接多个任务，每个NPC你都能和他闲聊，需要做任务时还要在对话栏中选择类似”我准备好了“的选项才能进入战斗，且不说剧情如何，文案倒是少见的用心，基本上不会让人出戏，一些角色语气的模拟像模像样，从很多词汇的使用里（比如“位面”），你会确实感受到那种西式奇幻的气息。

普通玩家们大概会觉得我大惊小怪，这种形式在传统单机RPG里比比皆是，有什么值得说的？但如果对手游尤其是国产手机网游比较了解的话，就会觉得稀有了。同类卡牌游戏，类似表现基本上能省则省，只需要做做战斗场景和主城界面，加上一些NPC立绘即可，都知道手游的核心是战斗和养成，不是讲故事。即便在很多号称还原端游的MMO和ARPG手游里，你也只需要不断点着任务指引就会自动完成一切操作。

所以我说，《天命传说》在设计上挺“复古”的，它仍然在试图认真地讲故事。

至于这种“复古”在耗费工作量之余的意义到底是什么？从实用主义的角度出发，你可以说毫无作用。当代主流手游之所以抛弃这些，不是没有理由，因为（大多数）玩家确实不需要。

从另一个角度来说，这就是传说中的“情怀”了。

■ 从《星魂传说》开始

冯信达今年31岁，早在2000年的时候就开始和游戏行业产生交集，那时候他是还是个高二学生，用业余的时间做了一个CS资讯站。当时他联系了一些高校的CS战队，做了一个武汉CS联盟，并在那时认识了后来的合伙人。2006年，他和合伙人一起做DotA主题网站，也就是现在的SGamer超级玩家。当时冯信达在英国Warwick华威大学读计算机与商学专业，通俗点说就是电子商务，2007年暑期回国后，冯信达开始全力参与到SGamer的相关事务中，他们尝试过做对战平台，经过一些项目的挫折后，又转型做页游。当时页游行业仍在早期阶段，冯信达带队做了他们的第一款页游——《星魂传说》，这是一款像素画面的战棋游戏，代理给了腾讯。六年之后的今天，《星魂传说》早已停运，游戏官网仍然可以访问，甚至还可以继续使用QQ号登陆游戏。

冯信达承认现在看来《星魂传说》是有污点的，游戏中出现了不少原本属于DotA的英雄角色，但作为一款国产页游，这款游戏依然堪称另类。

“我们构建了一个很大的世界。”冯信达说。“商业上也许不是很成功，但把我们想做的东西做出来了。”

有一些东西在《星魂传说》已经可以看到端倪。冯信达对“构建世界”似乎始终充满热情，《星魂传说》设计了8个主城（最终只完成了5个）和大大小小的村落，游戏世界里每间屋子都可以进入，有些还能上到二楼，游戏中充满了各种细节。

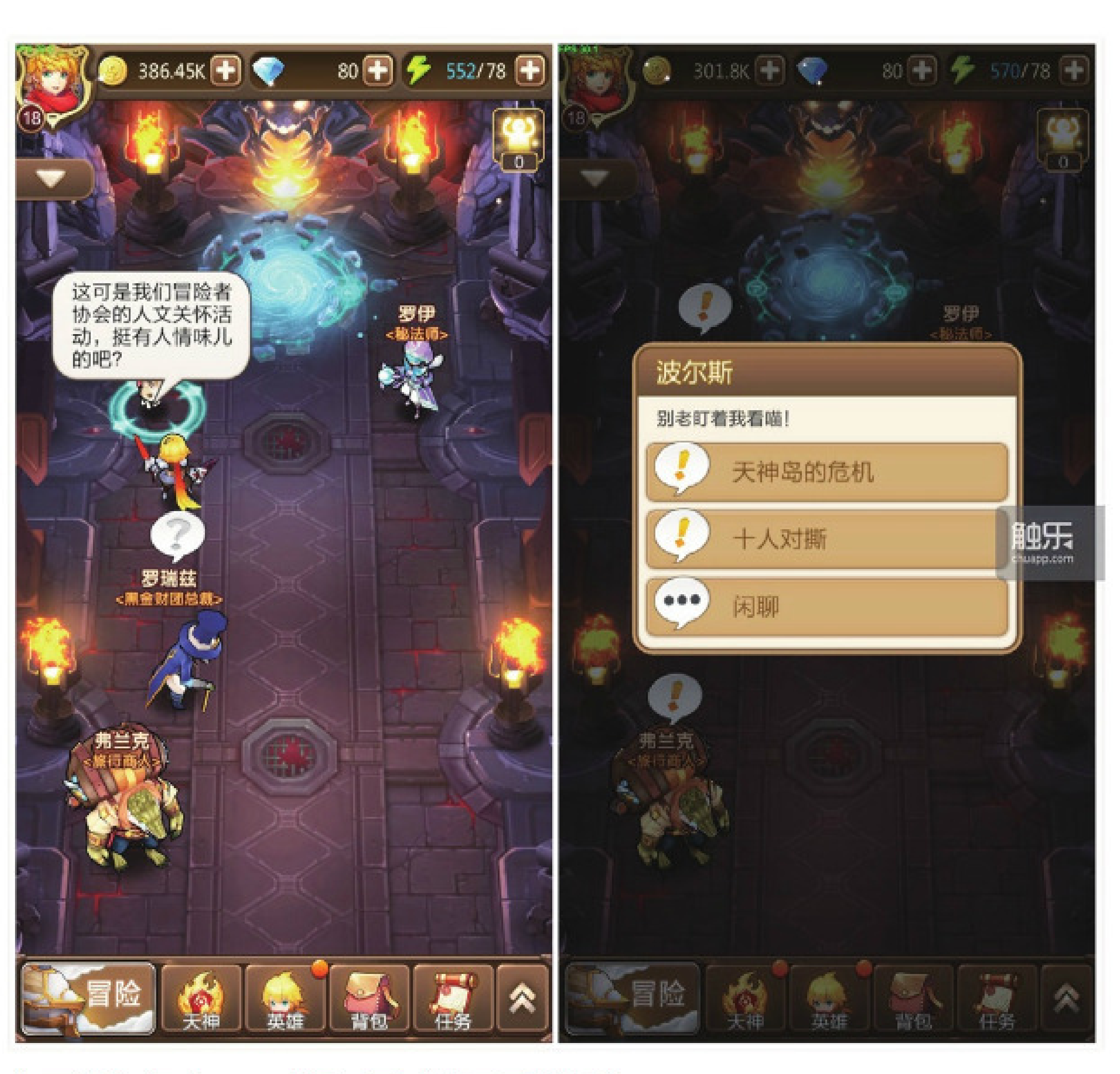
《星魂传说》是有遗憾的，当时冯信达还想在度假酒店地底一楼设计一个游戏厅，做一些小游戏。但游戏开发到度假村的时候已经开始走下坡路，“公司决定将人力投入到其他新项目上，这个项目也就慢慢烂尾掉了。”

在一些波折之后，冯信达投身手游研发创业，着手《天命传说》的开发。他吸取了此前的一些教训，但仍然想要构建一个世界，考虑到手游玩家可能没有那么多时间用来跑地图，他精简了设计，采用了日式RPG较常见的大地图模式。

《天命传说》将地图分割为多个区域，每个区域都会有一个故事的高潮和结尾，同时串联成一条主线，冯信达希望通过一个区域一个区域解锁推进的方式来慢慢展开这个世界和背后的故事，“我们还是希望能找到通过移动平台讲一个冒险故事的游戏框架。”

曾负责《魔兽世界》本地化（同时也是NGA创始人）的田健

表现形式类似日式RPG，没有副本选择界面，你需要在地图上自己移动到相应的入口



你可以和每个NPC对话，同时接不同的任务

Ediart是冯信达多年的好友，两人的关系早在《魔兽争霸3》开始流行的那个时代就建立了——当时冯信达在创业做Ogame，而田健在创业做War3CN。基于这层关系，在游戏背景设定和战斗感觉方面，冯信达经常与田健交流探讨，并采用了许多对方的建议，在原本较简单的“热血少年的冒险故事”的基础上引入了更加成熟的世界观。冯信达告诉我，游戏的世界观“并不完全是传统日式RPG的套路，其实藏在阳光热血的外表下的是一个充满恶意的克苏鲁式设定，而且田健跟我保证他不吃书”。冯信达表示这些内容会在后期剧情中展开，在我所体验的前期剧情中，击败敌人和恶魔时一些语焉不详的对话很可能就是在立下Flag。

他们预计在6月份开始进行玩家测试，希望能和一些熟悉国内安卓渠道和专注海外市场的发行商接触。冯信达将自己的游戏目标受众定位为核心向玩家，就像过去的《星魂传说》那样——《星魂传说》虽然已经被放弃数年，但直到今天，游戏贴吧仍然时不时会有玩家发帖纪念。

事实上，在《天命传说》世界观和剧情表现上所下的功夫，很大程度也是因为，他们认为有人会在乎这个。

“我特别希望能像原来我做的《星魂传说》一样，有一个特别喜欢我们游戏的核心玩家群体，并且关于这个游戏有很深的一个战术发挥、讨论策略的空间。”冯信达说。

■ 天命传说

目前的《天命传说》，战斗机制采用的是五人小队的即时制战斗，战斗过程是自动，游戏的核心玩点在于前文所述的天命系统。玩家选择不同的信仰会拥有不同的天命技能，包括BUFF、直接伤害和召唤随从三类，天命技能又分为白色、绿色、蓝色、紫色、橙色5个档次，越高档的技能越强力，战斗中，每隔一段时间会刷出三个天命技能供玩家选择，当玩家使用了某一档次的技能，就会解锁下一个档次，加入随机技能池中，档次越高的天命技能CD也越长。

理论上这会衍生出两类打法，一类是主要使用低档次技能的快攻流，一类快速解锁高档次技能憋大招的大招流。总体来说玩法确实是有深度的，打起来有一种Raid Leader运筹帷幄的感觉，但就目前的大多数关卡来说，除了BOSS战，鼓励玩家挖掘玩法深度的地方还不太够，天命系统的策略性体现得还不明显，而且召唤随从的性价比看起来要比其他类型的技能高很多。

游戏在养成系统上主要走两条线，一条是天命系统的培养，一条是角色的培养。在角色的养成上，是比较主流的套路，无非等级、星级、品级三个维度，相对于比较流行的类刀塔传奇的养成体系来说，主要区别是做了可以自由替换的装备系统。

游戏还存在一些待优化的问题，譬如战斗的视觉反馈还有待加强，目前不同角色释放的不同技能、产生的具体效果在杂乱的战斗中不容易分辨，也直观导致相同定位的不同英雄感受不到特别明显的区分。冯信达表示他们正在着手优化。

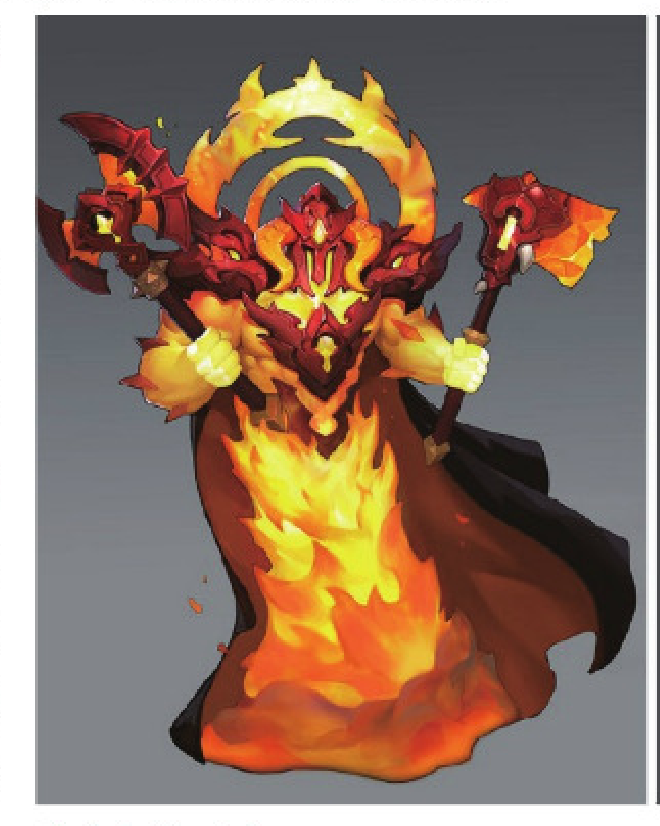
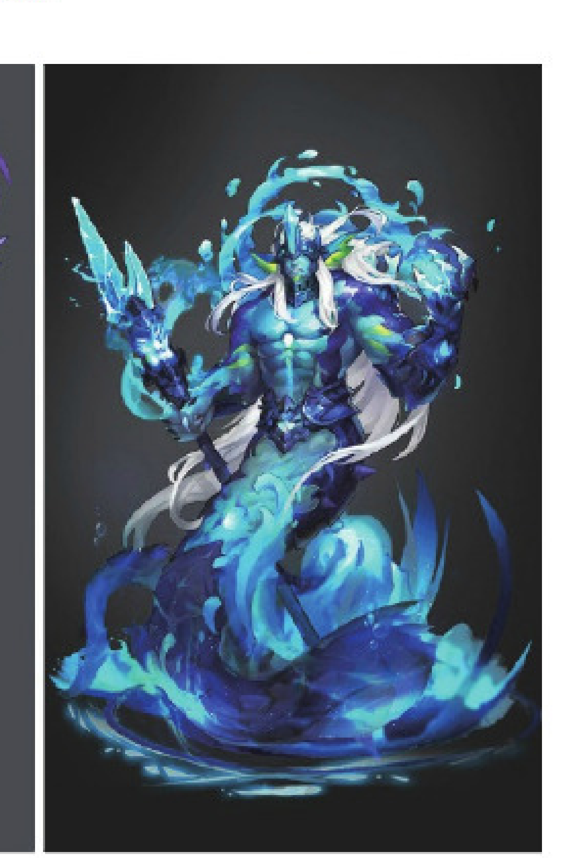
游戏中加入了1v1和3v3的PVP系统，不过这个版本还无法体验，事实上我对这个更感兴趣，冯信达还打算尝试在游戏中加入1v1的即时在线PVP，可以想象，这样的战斗机制配合真人对抗，才能最大程度发挥天命系统的策略性。不过初期他们的规划相对保守，打算前期先做镜像模式的离线PVP，中期再做实时PVP系统。另外冯信达强调《天命传说》更偏向PVE，希望鼓励玩家之间的合作倾向而非制造矛盾，他们设计了可以3人组队合作的秘境系统。游戏在未来的运营思路上会和日系游戏较为接近，秘境系统类似日系游戏的活动本，后期将会主要依靠每天开放不重样的限时秘境来提高玩家的活跃度，奖励也会多样化。




不同区域的地图



游戏战斗画面，每次会随机刷新三个天命技能


游戏中的天神原画

为什么你会一直玩下去?

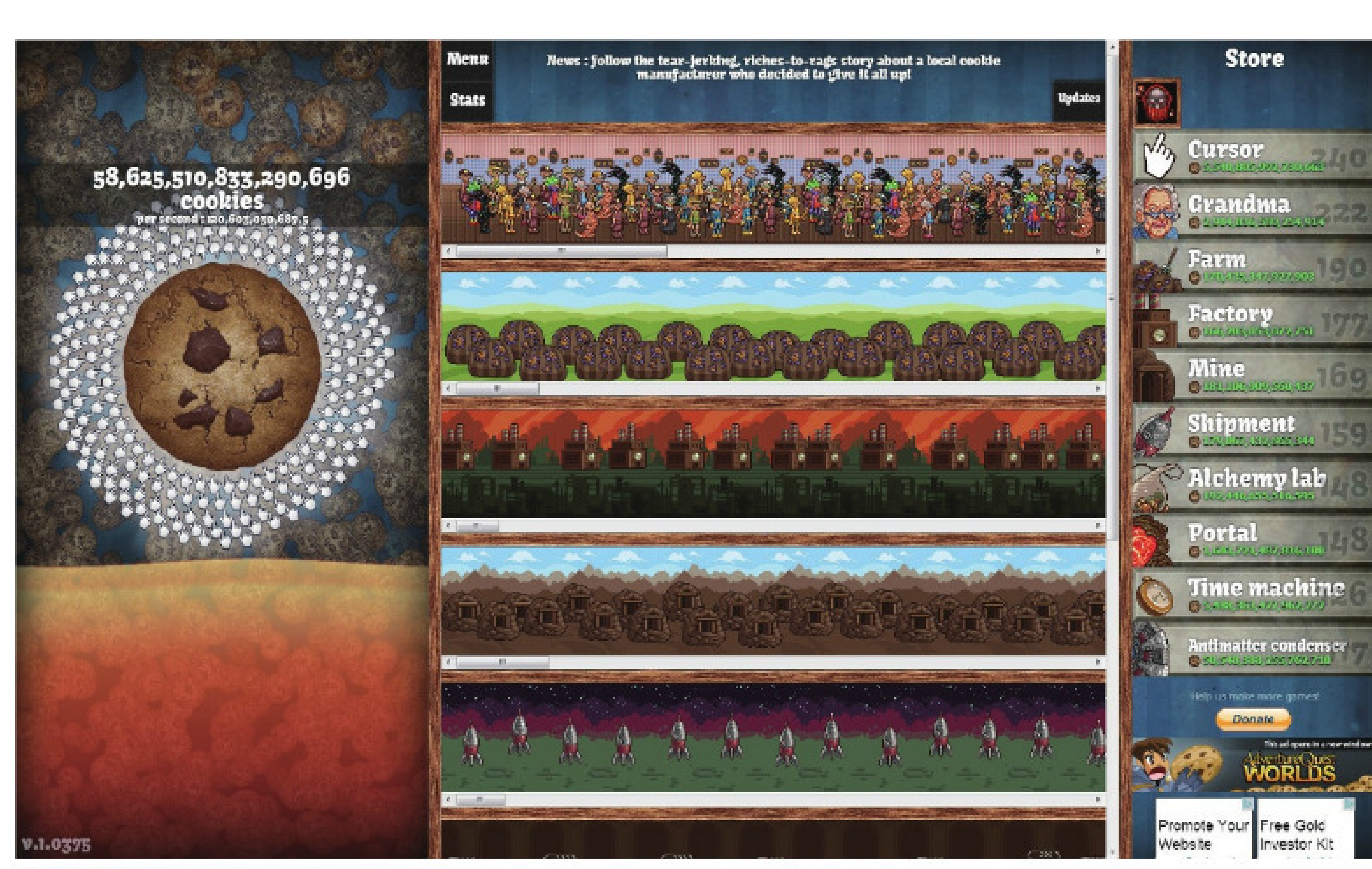
文 | 触乐网 杨婧

在玩了多年手游之后，我们或多或少地能总结一些让人继续留在游戏中的理由。它们或许其中一个就足够有魅力，而常常又有相辅相成的互相作用。无论如何，这篇文章所考虑和探讨到的大概只能说明其中的一小部分理由，更多和更深的理由依然存在于每个玩家内心。

■ 谜之魔性

给我留下最深印象的谜之魔性的游戏叫做Cookie Clicker，可能有不少人玩过这款前身本意是讽刺“开心农场”的挂机点击类游戏。这种“谜之魔性”可能来源于对更高成绩的追求，但这个更高成绩永远没有尽头。

玩家“且行”告诉触乐，自己玩手机上的俄罗斯方块就玩了4年，他说：“还有个泡泡龙单机手游（打泡泡那个，挺像俄罗斯方块的），我玩的超过3年，平均每天要玩1小时以上。”他觉得这种游戏的魅力点在于“简单有趣，而且可以无上限地挑战”。



魔性十足的Cookie Clicker

这种可以永远玩下去又让人无法放下的游戏还有《贪食蛇》《Flappy Bird》《Threes!》及其衍生者《2048》等曾经在智能机没有普及时就流传下来的以及智能机时代才兴起的游戏。前一类正是由于其经久不衰的玩法与魅力流传下来，而后者则是有更多神秘的成分存在。无论如何，这种说不清道不明的吸引力足以吸引至少一部分对这种魔性“中毒”的玩家一直玩下去。

与人斗其乐无穷



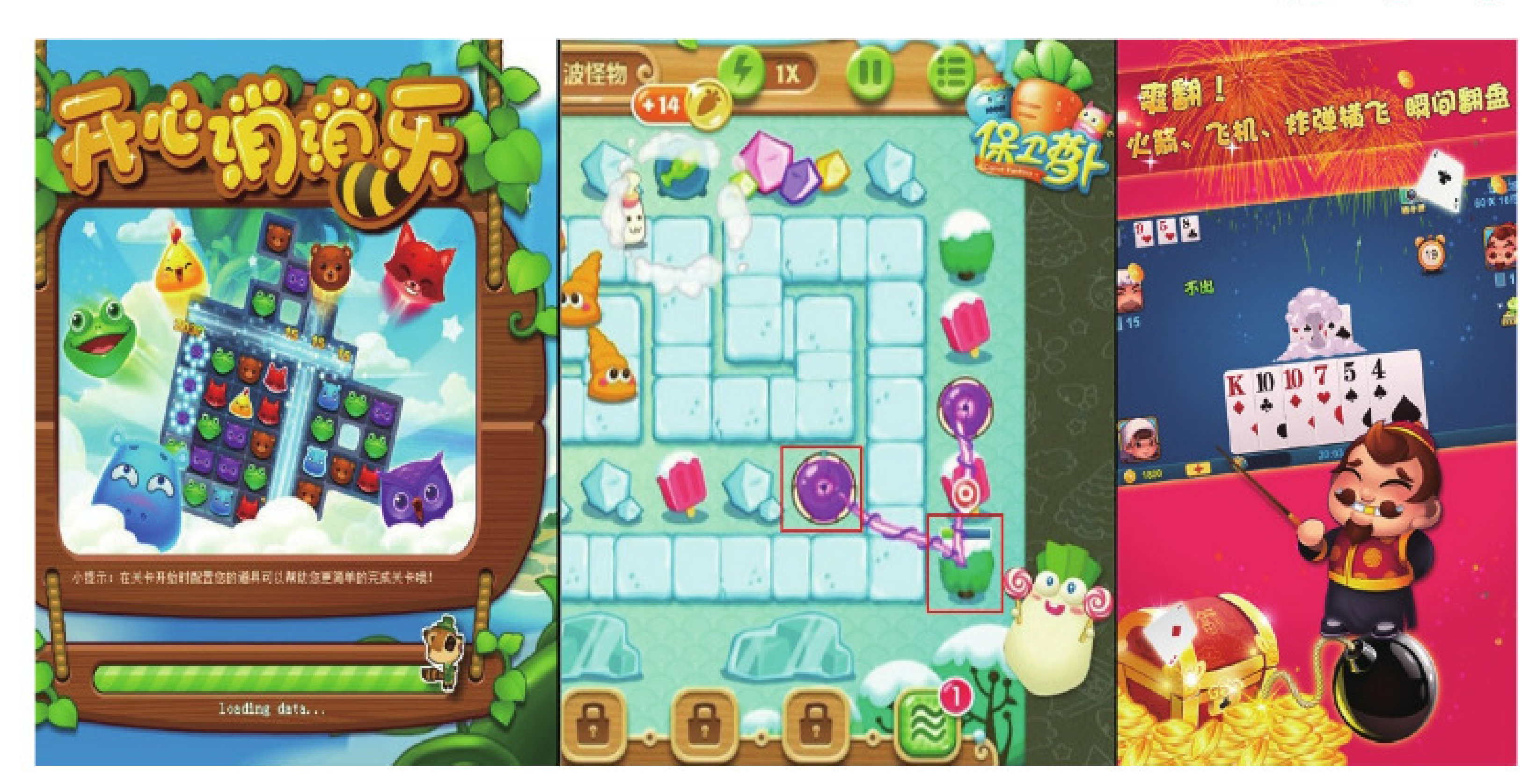
手机打麻将，方便又省事

对抗性强的游戏也是使人欲罢不能的游戏类型之一。这种游戏包括但不限于麻将类、扑克类、棋类等棋牌游戏，并且受众十分广泛，上到八十老叟下到祖国花朵无一不是它们的受众。严格来说，这种原因不太应该作为让人不流失手游的原因，但不可否认的是手机的便利性为各大阶层群众能无时无刻体验这种游戏的对战乐趣起到了重要作用。

除去真人之间的对抗外，在没有牌友的时候，对于中老年玩家来说，打开手机进行一局单机游戏可能是更加方便快捷的选择。触乐的忠实读者17说：“岳父玩单机麻将，岳母玩单机拖拉机，都能永久玩下去。”这倒没错，这种能体会“与人斗其乐无穷”的游戏确实会使人不自觉地一直玩下去。不过这样的玩家多半也会是这种上了年纪的长辈，他们有很多时间可以拿来打发，这也和接下来的一个原因有关。

真的很闲

在游戏市场研究机构EEDAR发布的一份调查报告显示，大部分人打开一款手机游戏的原因就是想要打发时间。在北美，这部分玩家的比例占到了74%，在日本虽然这个比例稍低，但仍然达到了70%左右。也就是说，无论东西方文化差异如何巨大，打发时间是大多数人类



地铁“三巨头”：萝卜、地主、消消乐

所共同的欲求。

在这些由于闲得发慌而打开的游戏中，有着“地铁三巨头”的说法，这三巨头分别是《开心消消乐》《保卫萝卜》和《斗地主》。一方面，地铁里信号有可能会比较差，因此对联网依赖性较强的游戏大概无法入选这一类游戏；而另一方面，如果每局游戏必须专注的时间太久则会导致人错过上下车的时机等。这种游戏最常被玩到的地方大概也就是车站和公共交通工具内了。

由于游玩环境的苛刻限制，这类“真的很需要打发时间而玩”的游戏的共性是每局游戏时间要求不长，对玩家的专注性的要求也一般，同时有多少存在着一些游戏性和乐趣。长期游玩这种游戏的人大多也是生活比较紧张枯燥的上班族，有一两个能玩的游戏就不会感到太无聊，对发掘新的游戏也没有更多的兴趣，因此也许就仅仅是这么两三款游戏就足够让它们的受众玩到海枯石烂了。

收集癖

对收集有着爱好的玩家往往会对一款包含收集要素的游戏无法释怀，即使游戏在收集之外的游戏性并不强也是如此。一个杰出的代表是《猫咪后院》，除了定时摆放食物和给猫咪拍照外几乎没有任何内容，甚至连抚摸猫咪都做不到的游戏正是戳中了这些玩家的死穴。和朋友们讨论哪些道具可以勾引哪些猫咪，自己的图鉴完成度和礼物收集了多少，看着相册日渐丰富，玩家的内心也似乎会被逐渐填满……

对日式卡牌游戏沉迷甚至对课金沉迷的玩家有一部分也是如此。面对那些或可爱或漂亮或独特的卡面，这种让人想要收为己有的魅力促使着一拨又一拨玩家



曾经看到过一个声称抽光了所有积蓄的帖子，罪魁祸首就是《Fate Grand Order》里的黑贞德

心甘情愿地课金抽卡，即使我们明明知道那只不过是一个数据，无论它是否属于自己，玩家实际上可以随时地欣赏和观看，我们也还是会不由自主地希望这张卡牌能真正地“属于”自己。而为了达到这一目标，长期地游戏只能算是基础中的基础。

不过这种吸引力同时也会变成致命的弱点，尤其是收集性和游戏性联系很强的游戏，只要错过了一次收集或者一次收集失败，玩家也就很容易从游戏中流失。不过有些游戏也可以作为纯粹用来抽卡的游戏来进行娱乐。我的一位同事告诉我，他从《炉石传说》中已经流失很久了，但只要这个游戏出新卡包，他就会充值抽一阵卡……

这类游戏的代表还有《奇迹暖暖》《Lovelive! 学园偶像祭》等。



像《皇室战争》这种游戏，要保持一个很高的名次必然需要长时间的游戏

■ 变得更强！

这一点和收集癖也有着相似之处，差别大概只在于目的不同。针对收集方面的玩家不会特别注重收集到的要素是否强力，而有一部分玩家对收集强力角色道具等情有独钟。他们不愿意落后于人，包括在游戏中。如果有一天没有登录进行游戏，他们就会落后，落后就要挨打，因此这些玩家也不会轻易地放弃一款游戏。

在很多手游中，会有公会战、排行榜、以及限时活动等。榜单本身就是赤裸裸的诱惑，对玩家来说，排名往上再往上，打到3000杯、进入传说，等等等等，在这样你追我赶的气氛之中，不知不觉就会主动或被催促着进行了一轮又一轮游戏。

除此之外，游戏中的限时活动也会有活动奖励，一旦拿不到奖励，游戏的进度就会滞后于人，这对已经玩了一段时间的玩家来说将是无法弥补的损失。即使只为了之前在游戏中消耗掉的时间，内心的声音也会催促他们继续坚持玩下去。

另一种情况则是对玩家的考验。这一点在音乐游戏的玩家中比较常见，为了将一个图一首歌曲刷到S等级或者满分，玩家往往要反复多次地练习。但实际上，玩家的水平永远够不到这些游戏所设置的天花板。我们想要变得越来越厉害，越来越“触”，持续的练习是必不可少的。

■ “每日”督促

无论是轻度休闲益智还是重度需要时间刷刷刷的手机游戏，它们总有日常的任务。有一些是每天登录会给某些奖励，有一些则更具体到某些时间段登录。这是一种无形的催促——根本不用实际开始玩就能获得的“奖励”，不登录游戏就亏了！既然已经登录了，那就玩一会吧……——在这种催促下，玩家几乎是被逼迫着留了下来。

另一种逼迫则是来自于体力的设置。体力这种广为诟病的系统存在于大大小小的各种游戏中，或者是只要开始玩就会消耗体力，又或者是通关失败消耗；无论如何，一旦这些需要时间或者道具来回满的体力值已经回满，不再去进行游戏的话也一样会觉得“亏了！”。这大概就是游戏中设置体力系统的初衷，这种“放着便宜不占就是吃亏”的心理的广泛存在，使得厂商们俘获了万千



今天你登录了吗？

玩家的心，以及他们的游戏时间。

写到这里，我想起来一个段子，大致是讲一个病人躺在病床上，医生正在为他准备手术，这时病人说：“大夫，您在准备手术的时候我是不是没有什么事要做？您能不能给我下手机，我的体力满了……”游戏系统的督促性可见一斑。

同样，这种设计也一样会导致玩家流失。就像触乐对从手游中流失的分析中提到的那样，一旦有整整一天或者一段时间没有上游戏，“突然之间，你就再也拿不起来这个游戏了”。而近日在网络流传的一篇题为《你删除<皇室战争>了吗？》的文章则直言日常任务是一种“绑架”，这一点也最终促使作者删除了《皇室战争》。



一直保持更新的《呆萌小怪物》可以一直驻留在玩家的手机里

■ “它一直在更新啊！”

有一些玩法简单益智的轻度手机游戏会通过不断更新增加游戏内容来丰富它自己。这种游戏一开始的要求并不高，玩法上简单有爽快感就可以，但画面不能太过复杂，多为简单精致的样子。通常这些游戏里面会有一定数量的关卡而非第一种情况提到的那样多为无上限挑战的游戏，玩家若是集中玩一段时间大概就可以通关。通常玩家对一个已经通关了的游戏多半会选择将它删除或忘记，但是这些游戏不会，它一直在更新啊！

这种游戏的代表有《呆萌小怪物》（Best Fiends）《Jelly Splash》《Two Dots》等一系列益智游戏。它们的特点都与上述类似，画面清爽，玩法利落，内购合理，还会根据季节或节日有着固定又不敷衍的更新。我的同事李先羽在对我介绍这款她玩了大概一年半的《呆萌小怪物》时说：“对于《Best fiends》来说有很重要的一点是他们会频繁而且高质量的更新，感觉开发商对游戏是特别上心的，上心到我经常觉得不给他们点儿钱都对不住他们……”

■ 社交需要

在游戏玩家中，有一些玩家进行游戏的原因并不一定是自己对游戏或者这款游戏有多么强烈的爱好，而可能仅仅是身边的人都在玩这款游戏。一起打某款游戏的战友、经常聚在一起聊天的兄弟姐妹、身边的同事同学朋友等等社交圈子内一旦流行起了一种手游，那么上述的这种玩家也难免会进入同一个“坑”。在《猫咪后院》中比图鉴、在《皇室战争》中比杯数、在《Cytus》中比MM（歌曲达到满分）数量等等。一方面游戏会对社交圈提供大量的话题，而另一方面，社交圈也为普及游戏做出了重要的贡献。

为了和已有的朋友保持更加紧密的联系自然是社交的一种需求，通过手机游戏认识更多有同样兴趣的人也是扩大社交圈的一种手段。由于在玩同一款手游，游戏内吸引不同玩家的特点多少会有相似之处，而在这些相似点之上，玩家也有可能得到一个相似点更多的朋友甚至伴侣。君君和小羽两人都是《Lovelive! 学园偶像祭》的玩家，君君从国服开服玩到现在差不多已有两年，而小羽则玩了一年半，二人通过玩家群相识并最终成为了情侣。君君说：“感谢LL，我有了一个聪明可爱的女朋友。”——那么，既然两个人通过一款手游走到了一起，怎么能不继续玩下去来感谢这位“恩人”呢？



对《Lovelive! 学园偶像祭》的真爱就是真的来一场恋爱



《智龙迷城》在国内虽属小众，但它确实很好玩，集养成系统、每日任务、卡牌收集、课金沉没成本等一系列依存要素

一些大人的原因

一部分可能忽略掉比较好的情况是，有些人会出于工作或者某些其他的原因而保持对某款手游的关注度。在采访《钢铁少女》手游主策划侯世明的时候，我问他是否了解市面上其他的舰娘like游戏，他给出了肯定的回答；不仅如此，在谈到市场竞争和冲突的时候，他表示：“我们的活动时间会和其他游戏有区别。”这也就意味着他们必须对《战舰少女R》等游戏保持着一定的关注度，从而参考决定《钢铁少女》的活动时间。这种情况在一些业内人士身上也不算是特别稀奇的情况了，触乐的一位读者说：“并不是玩家了，即使有好几个游戏（的游戏时间）超过一年。”

另一些可能更为细微而个人的原因是沉没成本。如果曾经在一款手游上已经花了大量的时间，或者已经课了很多金，那么他就很难再离开这个游戏了。这也是另一种人之常情。

因为……它就是很好玩啊。

除去上述分析的种种原因外，可能绝大部分时候我们并不会去想“为什么还留在游戏内”。在游玩的时候，我们确实感到了很多乐趣，但并不能详细明确地描述这种乐趣。因为有趣，所以一直在玩，没有想过为什么要玩它，也没有想过什么时候要不再玩它了。因为它就是会让人觉得有趣、好玩。这和读书之乐一样，不足为外人道也。

僵尸君曾是《智龙迷城》的忠实玩家，他在《智龙迷城》中总共玩了700天以上，也曾经一度抛弃过这个游戏，而后又重新开始继续玩。今年已经是《智龙迷城》运营的第四年，僵尸君说自己从运营第二年就开始玩这个游戏，虽然他说“没有太多戏剧性的东西”，但他仍然能对这个游戏及自己在其中的游戏生涯有着爱恨交集的描述：

“一开始是朋友介绍，转珠模式很新颖，RPG养成让人上瘾。玩了很久的因素大概就是当作日常了吧，这个游戏如果经常逛他的社区（例如贴吧）的话能感受到他运营的用心，不停更新的降临本，周常本，加上youtube上日本那边有很多娱乐及高手视频以及定期生放送，可以说娱乐性非常丰富。第一次弃坑原因也是是因为设备的因素（智龙不能root），后来就又回归了。”他说：“长时间玩下去的动力大概还是因为期待游戏的更新吧，更多，更强的宠物，更多的玩法。但不知不觉就跟不上运营的节奏了。”

僵尸君对“为什么没有流失”的回答包含了文中提到的几个要素，大概也会是相当一部分长时间留存于某款手游内的玩家的一个缩影。而非典型的手游留存玩家纳米则有不太一样的经历。

使纳米留存一年以上，并且现在依然在玩的游戏是触乐曾经介绍过的《寻梦之旅》。这是一款包含卡牌战斗等丰富要素的roguelike游戏，它的吸引力更多来自于roguelike类型本身的魅力：“最吸引我的，大概是每一局游戏中的不确定性，与我该如何组成一幅能应付多种情况的卡组。”而游戏本身的挑战性则更加深了吸引的程度：“需要大概记住各种地牢、怪物的特性，需要知道自己的卡组缺什么样的卡牌，战斗中需稍注意一下牌序。”“次次有挑战，次次有惊喜。”

《寻梦之旅》的游戏内容十分丰富，而内容则需要一次次地通关来解锁；但通关并不是一件很容易的事，游戏中的最高难度下有一个叫做Lord of the Dream的关底boss。纳米在描述这个boss的时候想了一会，最后说：“打通这个boss，大概是个都市传说的级别……”游戏内有109个成就，游戏要素有职业、天赋、卡牌等，纳米总结了一些游戏心得给我，告诉我他已经成功地将游戏安利给了其他玩家，最后不忘再次推荐一下：“单局时间短（平均30分钟一局），每局乐趣都足够，值得一玩！”

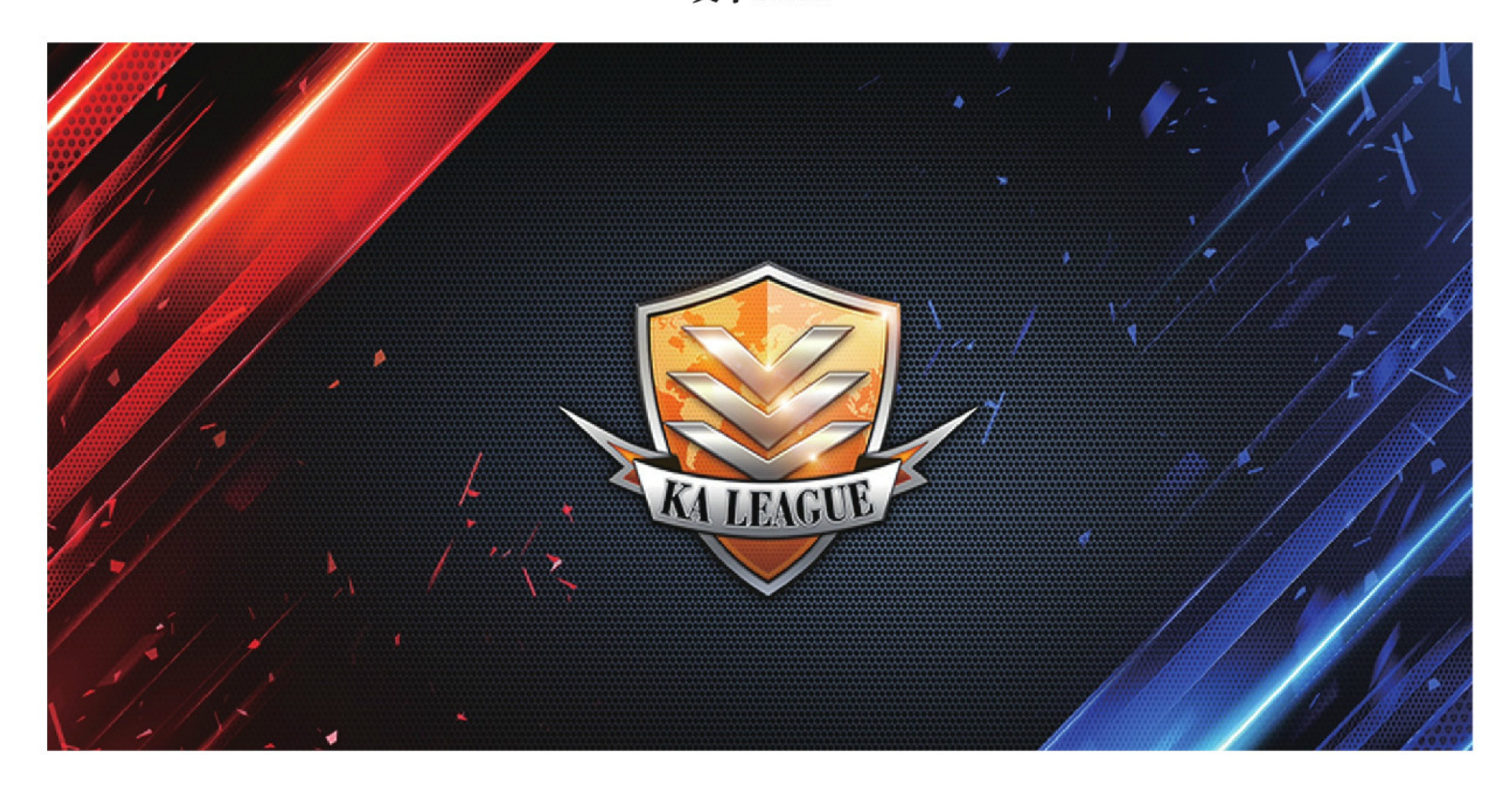
在看到全力向我介绍推荐自己喜爱游戏的纳米之后，我对曾经希望能够对玩家长期留存在手游中的原因作出一个条理描述的自己产生了怀疑：想要玩一款游戏、想要继续坚持玩一款游戏，真的需要什么原因吗？也许在下次别人问我为什么能一直玩某个游戏的时候，我会直接对他说：“因为，它就是很好玩啊。”



对，《寻梦之旅》就是这么一个画风……很独特的游戏

KL3——小众电竞的盛典

文丨Yarrn



《坦克世界》（World of Tanks，以下简称WoT）是一款在2010年由Wargaming公司推出的战争网游。玩家会扮演1930到1960年代的战车进行PVP对战，高度要求战略和合作性。目前已有苏联、德国、美国、英国、法国、中国、日本的战车可供玩家选用，游戏中的战车根据历史高度还原，因此深得军迷的喜爱。

WoT于2010年10月30日在俄罗斯首发，2011年4月12日在北美和欧洲推出，在中国由空中网代理，于2011年3月15日推出，目前全球用户超过6000万。虽然有着庞大的用户基数，但受限于游戏进程过慢、上手难以及对新手不友好的问题，WoT虽曾进入WCG等重要赛事的比赛项目中，但WoT在电竞化的道路上走得并不是十分顺利。

KA2016坦克世界超级联赛S3简报

“KA2016坦克世界超级联赛S3”（以下简称“KL3”）于2016年5月10日正式开始，本次比赛邀请了当前国内技术水平最高的8支战队YaTo Gaming、喵喵骑、RG.MSI、P&P.虎豹骑、RG.MSI.gm、JZBA.酷冷至尊、EL Gaming、YaTo-WOL参加。常规赛采用7V7 68分循环赛制，进行7轮比赛共14个比赛日。每轮四场比赛每个比赛日进行2场比赛，8局5胜。

截至发稿，KL3第二周比赛已圆满结束。EL Gaming、喵喵骑与YaTo-WOL三队积6分并列首位，P&P.虎豹骑、YaTo Gaming积3分列次位，而RG.MSI、RG.MSI.GM、JZBA.酷冷至尊暂时未获得积分。

KL3第二周比赛较之第一周质量略有不足。RG2战队1:5负于EL，但EL其实并没有使用什么奇招，只是稳扎稳打的推进。而RG2的应对则不那么美好，多次战术失误，再加上队员击穿率的问题，最终让RG2离胜利越走越远。而喵喵骑零封RG则绝对出人意料，但究其原因则是固守战术，妄图试用对付EL的战术来对付喵喵骑，却被认真研究过RG的喵喵骑抓了个正着。

JZBA与YaTo-WOL的对决反倒更吸引观众，毕竟这是一场新老队伍之间的对决，不论是“长江后浪推前浪”还是“前浪拍在沙滩上”，都足以引爆观众的高潮。但就比赛的结果来看，JZBA最终2:5不敌YaTo-WOL。老牌战队固守自己已成的战术，反倒不如新战队敢打敢拼。

在鲁别克的战斗中，双方进攻都未能拿下，而打到普罗霍洛夫卡之后，YaTo-WOL突然发力拿下3胜。在最后一张地图穆勒万卡上，YaTo-WOL展现了自己的思路，使用了老鼠+火炮的组合，用140负责点亮，非常漂亮的带了一波集火。而中期火炮炸翻T62A，更是让对方无所适从，从而将节奏牢牢掌握在自己手里，奠定了胜利的基础。

PP和YaTo的比赛则让人哭笑不得，5局中遭遇2个弹药架殉爆以及无数次的起火。因为没有灭火器而烧到结束的就有两次之多，看来和命运女神的关系是不太好。开场两局PP在场面上其实并没有太大的下风，但打到鬼城之后PP的战术调度失误的问题就开始显露出来，比之一路顺风顺水的YaTo实在是相差甚远，最终惨遭零封。

KL3第一周的比赛则精彩了许多——揭幕战上，EL与EG两支战队强强对决，比分胶着打至加赛。在加赛中，EL连续上演绝地翻盘救家的好戏，让观众忍不住大呼过瘾。

加赛5分09秒，RG两车占旗还剩两秒的时候福熙155惨被打断腿，**小榆**见此迅速顶上，但福熙155还是被及时插刀的**刀刀**收掉，临走还顺便拉走了自家兄弟**小榆**，EL成功救家。

RG继续占旗读秒，再次即将成功之际却被**黑鹰**从另一侧将**看不到**打掉血，而**烧烤**后侧包抄将看不到打掉，装弹打爆1390，成功第二次救家。

在即将开始的KL3第三周的比赛中，还将发生观众绝对喜闻乐见的“兄弟内讧”。YaTo的1队和2队成功怼在了一起。在喜闻乐见的同时我们也不免好奇谁输谁赢，而这一切，则要看在KL3第三周中他们的具体表现如何了，不过不论输赢这都是一份不错的茶后谈资。

“电竞热”下的小众战争电竞

WoT虽然本身也是有着一些国际比赛，但受制于用户相对小众，观看的人数并不是十分多。无论是糟糕的社交系统，还是难度较大的上手过程，更或者是不氪金便无法开心玩耍的科技研发线，都在制约着WoT的用户进一步扩散。

与其说WoT是一款竞技游戏，倒更不如说WoT是一款对抗类的游戏。很明显Wargaming在研发的开始并没有想过做成竞技游戏，做出转变也许只是因为玩家的强力呼声加上全球范围内的电竞热潮，让Wargaming也忍不住插足想要分一杯羹。

WoT是一个基于真是坦克的游戏，虽然其中也有图纸坦克或是虚构坦克，但整体还原仍旧是真实的风格。装甲、火炮穿透力、马力等参数都有一个比较高的真实度，虽然也有血量、事业、隐蔽值等为了游戏化而虚构的数据，但如此其实就有一个无法平衡的问题。

视野和缩圈的设定导致了WoT有着极强的后发优势，阵地战中先露头无疑要遭受对方的炮火轰炸，但因此极大的拖慢了游戏节奏，并且给游戏的可看性带来了近乎毁灭性的打击。想来比起蹲战壕，大家还是更喜欢看SC2的经营。虽然选手在比赛中或许会乐在其中，但纵使解说巧口舌簧，也无法弥补观众的疲劳。

在当前热门的电子竞技项目中，对局双方开局前的胜率是趋于客观平衡的。而WoT更加鼓励玩家以弱胜强，玩家的自豪感来自将弱势局面改善。虽然现在也有7V7 68分赛制，但这其实是电竞化的折中策略。

黄湖边第二局配置

虎王同志殉爆画面，瞬间秒杀！

空中网虽然为了配合WoT的电竞化营销建立KA竞技平台，但受限于推广策略以及受众问题，KA电竞平台知名度并不是太高。受制于新闻没有版权，其他游戏门户只要将KA电竞平台上的新闻稍加修改即可不标出处，纵使赢得了流量，也不能为KA电竞平台带来引流效果。

空中网作为运营手机游戏起价，对于电竞行业的操作也不及其他的几家巨头。曾经的移动领域中，行业先锋空中网仍旧只是“起了个大早，赶了个晚集”，由此可见空中网的决策层似乎也存在着一些问题。

WoT在国内的运营对新手和免费玩家极其不友好，也是存在WoT电竞化推广前的一座大山。单纯的依靠小众“军迷”，虽然可以为空中网带来数量可观的现金流，却无法继续扩大WoT的影响力。在其他电竞项目的选手愈加趋向小龄化的时候，WoT的选手受众却大多是30岁以上的玩家，这一点倒可以算是如今电竞潮中的一点逆流。

在KL3如火如荼的举行过程中，电竞圈其实还有一个不大不小的震荡——国家体育总局公布主办的DOTA2职业联赛（DPL）新闻发布会。会上国家体育总局儿信息中心宣布将在电竞领域引入运动员注册管理制度，电子竞技选手将正式成为国家运动员。

在LOL职业联赛LPL（League of Legends Pro League）之后，DOTA2也有了自己的职业联赛，DPL的举办无疑给青黄不接的中国DOTA界打入了一针强心剂，而电子竞技选手能够成为国家运动员，也标志着电子竞技被主流社会进一步认可。

空中网明显是想要借着这股“电竞热”扩大WoT的影响力，但无法抓住大众的眼球，想要做到这一点，还有很长的路要走。



“老牌劲旅”之间的对抗！



吃饭才是大事情

在游戏当中，我们会玩到各种有趣的元素。而其中比较能提起玩家兴致的，游戏里吃东西算是其中的一类。很多游戏都设置了吃东西的元素，有些是通过吃东西来回复体力或者血量，有些则通过吃饭来增加各种buff。对于这种在游戏当中也不忘吃吃吃的设定，我只能说，你们这么贪吃，真的好吗？不过也难怪，毕竟吃饭才是大事情啊！

“吃文化”是游戏文化的重要组成部分

然明知道游戏中的食物不能真吃，但我这个吃货玩家却没少对着美食名字以及图片吞口水

文丨rockking

俗话说：“民以食为天”。无论是在现实生活中还是在游戏的虚拟世界里，“饮食”这一文化都是不可缺少的一部分。如今的游戏越做越细致，食物已经是构成游戏的基本元素之一，“吃文化”也是游戏文化的重要组成部分。在某些游戏中食物更成为游戏发展的基本，也有的食物甚至就是游戏的主角。

虽然游戏中的食物只能望梅止渴，但在游戏中却有着不可或缺的功能或者无法取缔的地位，越来越多的游戏厂商也开始围绕食物来做为着重点规划游戏，说真的，虽然明知道游戏中的食物不能真吃，但我这个吃货玩家却没少对着美食名字以及图片吞口水，下面就来说说让我印象深刻关于食物的游戏。

《梦想世界》做为一个回合制游戏，每场战斗结束回复状态是至关重要的关键点，于是这个时候食物的作用就体现出来了，在《梦想世界》中食用了食物之后，就可以获得“吃饱喝足”状态，在此状态下，每场战斗结束后都会自动恢复一定的气血、魔法和力道，非常好用，食物是持续战斗的必备之物。在清风村的食品店老板处可以购买到初期所需的几种食物，其它的高级食物，需要通过研习“美食天书”获得相应食谱。美食天书可以通过使用厨艺积分向明月镇的厨神兑换，获得食谱后，还需要在各国首都的“生产技能教师”处学习相应等级的“烹饪技巧”，才能制作出来。

游戏里的食物分为三类：恢复力道较强（辣）的食物，相对应的还有偏向回复魔法（甜）和平均恢复（香）的食物。食物等级的提升需要吃相同的食谱，最高到5级，随着食物等级的提升，食物恢复所持续的回合会增多，恢复气血力道魔法的比例也会增大。游戏中的食物像糖醋排骨、夫妻肺片、清蒸鲈鱼等也都是一听名字就让人垂涎三尺。当然利用活力以及高等级的烹饪技能所做出来的美味佳肴也是游戏中的一个重要经济来源。

《QQ三国》这个横版2D游戏中玩家除了拥有战斗的主职业之外，12级后，还可以通过完成副职任务学习到一种初阶副职业。并且，当初阶副职业等级达到10级，即可转职进阶为一种高阶副职。学会副职业的玩家可以合成生产出多种物品，如食物、强化装备的道具、附加装备属性的道具等。其中可供玩家选择的一个副职——庖丁，顾名思义这个职业就是可以合成出各种美食料理，









左上 《梦想世界》的食物

中上 《QQ三国》食物制作界面

右上 《QQ三国》食物合成树

左下 This war of mine 的食物

玩家可以使用这些食物回复生命、体力或者获得各种正面状态。

而《QQ三国》相对于《梦想世界》只消耗活力就能造出食物的设定不同，庖丁想要做出各种食物除了需要消耗活力值之外，还需要庖丁书（相当于食谱，想合成不同的食物需要收集不同的庖丁书），还会消耗食材，而食材获得方法也有很多途径：1.打各个地图的盗贼会随机掉落（根据地图的不同，掉落的种类也有不尽相同），2.使用驿站马夫传送时：路上可以捡到，3.在武陵农场可以采集庖丁食材，4.完成某些任务会给。想当初为了去准备足够的煮鸡蛋刷副本，我不停地跑在各个地图寻找盗贼只为能凑足合成煮鸡蛋的食材。

相比于《梦想世界》里的食物buff只能回复自己状态，《QQ三国》里的食物功能就显得花样百出了，除了最基本回复血量魔量之外还有加移动速度、加闪避率、加抵挡伤害量等多种多样的增益状态，想当初为了满足自己的“松鼠症”——收集齐所有的庖丁书，也曾不远万里跑遍所有游戏中的城市去买。

说完了网游，接下来说说单机。《This war of mine》（中文译名：这是我的战争）一款来自波兰的2D横版战争游戏，游戏的背景很简单，在战火连连的现代世界中，操控平民在这场战斗中生存下来，游戏的所有系统都围绕“生存”展开，所以食物尤为重要。没错，和你想的一样，这个游戏里的资源需要你节省再节省，所有的资源仿佛都是奢侈品一般，如果没有计划的肆意挥霍那么等待的你将是残酷的死亡。

这个游戏里食物的角色和上述两款网游相比又有很大的区别，由于《This war of mine》是一款生存类的游戏，所以这一次食物不再只是游戏里的配角而位于关键的一环，同时食物更侧重食物最原始的功能性——填饱肚子、活下去：“肉”虽然能够直接吃，不过生肉要吃两份才能够吃饱，但要是建造了“灶台”的话，那可以把一份生肉加工成一份熟食，这样的熟食一份就能吃饱了；“蔬菜”虽然不能够直接吃，但却能用“灶台”把蔬菜和一份肉合成出两份熟食，能大大的节省资源的消耗；“罐头”，这个则无疑是前期最理想的食物了，能够直接食用而且只要一份就能够吃饱了。

笔者曾玩这个游戏破纪录般的玩到了生存五十天左右才结束，那紧迫的物资分配给我留下了深刻的印象，于是之后玩这个游戏就留下了后遗症：每次都把食物省着给角色吃，结果每次家里屯着好多食物不敢给他们吃。虽然做好了奋战五十多天物资的准备！然后……二十多天游戏就结束了！喵的！我那么多东西还没吃啊魂淡！

休闲吃货玩家的食物碎语

《魔兽世界官方食谱》？我是十分期待其中有“美味风蛇”这道菜品的，你呢？

文丨AstralBARD

我最开始玩RPG的时候，接受到的信息就是，如果角色血量不满，那就需要吃血药或者坐地板来进行恢复。后来玩的游戏多了，才发现食物也是一种恢复的道具，为此我省下了不少坐地板恢复的时间，当然多少也省下了购买血药的钱。

我想当然的以为所有游戏的食物都是恢复作用，直到我碰到了一款名叫《双星物语》的游戏。《双星物语》与其他传统RPG截然不同之处在于它的经验值系统，按照常规思路打倒敌人得不到一丝一毫的经验，但却可以获得各种料理食品。如果玩家想要经验值，则需要吃掉各种各样的美食才可以得到。这套系统也因此被形象的称之为“好孩子健康大餐”食物系统。

为了避免类同于单纯的刷怪升级系统，《双星物语》中还有额外的补充：利用相同的10个食物可以兑换一个更加强力的食

物，并且吃掉这个食物曾经的经验是多于10个食物的经验和。比如可以用10个低级只增加150经验值的食物换取1个高级的增加2250点经验值的食物。游戏中有着几十种常见的日本料理，即使仅仅用作收集也有着不小的乐趣。

与之部分相同的有款网络游戏名叫《野菜部落》，该游戏于2005年6月16日到2010年5月18日间由新浪IGAME运营，之后IGAME改版为IGAME视频游戏，《野菜部落》与《燃烧战车》《强力弹棋》等其他休闲游戏全部停运，令人不胜唏嘘。

在《野菜部落》中，除了攻击捣乱的野猫等怪物获取经验外，另外的途径为清理垃圾和吃食物等。垃圾和食物是随机刷新在村庄地图上的，能不能拿到全是“手快有手慢无”。就算手快拿到了食物，如果一不留神被人用表情砸晕，到手的食物也会丢在地上。我曾不止一次因为抢了别人的食物被投诉进了监狱，只能默默劳改以求“宽大处理”。

国产游戏《仙剑奇侠传五》中也有所谓的食物系统，但这个食物系统却气得不少玩家跳脚骂娘。究其原因，大抵都是被“噎着”了。

《仙剑奇侠传五》中的食物虽然可以和药品一样有直接恢复效果，但有些食品却在后面加了一句“千万别噎着”。试想一场Boss战进行到最后，马上就要将Boss杀死而自己血量不高的时候吃了一只“烤鸭”来恢复，结果反而被“噎死”直接跳到“大侠请重新来过”，那就算自己没有气昏，鼠标键盘显示器耳机什么的总要报销一点吧？别问我为什么知道，我就是知道，开玩笑！我这么英明神武的高端职业玩家怎么可能被噎死？

最近的游戏界……哦不，是游戏美食届出了大事情——《权力的游戏》官方食谱的作者Chelsea Monroe-Cassel为《魔兽世界》也做了一份官方食谱，并将于今年10月发售。虽然《魔兽世界官方食谱》是作为一款游戏的周边产品上线的，但想必WoWer并不会这么认为。

我们徜徉在艾泽拉斯的时候，许许多多神奇的东西值得我们去探索，虽然《魔兽世界》的烹饪系统简化成了引导技能，但这并不影响我们感受暴雪在魔兽世界中的用心。

在外域主城沙塔斯有一个名为“超级美味烧烤”的日常任务，此任务需要交付由2个“莫克纳萨肋排”和1个“香脆蛇”烧烤而成的“恶魔烧烤大餐”。看似只是简单的烹饪材料收集的任务，但不看任务说明却无法完成任务。因为该任务需要的火源并不是学习了“烹饪”技能后自带的营火或是场景中存在的壁炉，而需要杀掉一个“深渊烈焰使者”，用恶魔尸体上的残火来进行烹饪，由此也不得不对暴雪设计师的脑洞点赞。

在《魔兽世界》中还有一款名为“‘双足飞龙之爪’”的面包，这款面包的配方也包含在此次官方食谱当中。许多玩家第一次看见食谱的都以为食谱弄错了，但其实就算在游戏中，这款面包也是加引号的。

事实上，Chelsea Monroe-Cassel在编写这本食谱前并没有玩过《魔兽世界》，却仍旧可以用独特的视角和对美食的热情还原这些美食的做法。虽然有咨询许多资深玩家的原因，但也让我们不得不佩服她的脑洞有多大。

至少我是十分期待10月发售的食谱中有“美味风蛇”这道菜品的，你呢？

左下 吃的时候要小心，千万别噎着

中上 真的是“双头飞龙之爪”

中下 《野菜部落》中吃食物过程被击倒会掉落

右 “双足飞龙之爪”效果示意图









吃到吐！合金装备中的奇怪食物

吃吃吃！合金吃货的世界！

文 | 任九洲

说起吃，天朝人大概是吃的极致，有啥吃啥毫不嘴软，但在英国人的黑暗料理面前，估计也会退避三舍。而谈到游戏，很多游戏内的吃的还真是层出不穷。刨除美食类游戏和生存类游戏，在常见的RPG当中就很容易看到各种食品。不过大多都

是一笔带过，权当药瓶用。一瓶水，一片面包，一块烤肉啥的，介绍都懒得介绍，玩家也是吃“饭”如吃药，动动按键就不管了。在另一些RPG里有一些重口味的食物，让玩家钻研不断欲罢不能，如“辐射2”里面吃自己的脚趾头，“生化奇兵”里面翻垃圾箱之类的。当然我们今天不谈这些猎奇的，光谈谈“合金装备”（Metal Gear）中有趣的食物。

《合金装备》中最经典的食物应该是军粮（Ration），一种恢复HP的道具。游戏的第一代与第二代食物只有军粮这一种，不过从外观上来看，并不好说是哪种军粮。

除了军粮，从2代以后，蛇叔的食谱渐渐的丰富了起来，茶、汽水，还能见到多力滋、百事可乐等植入广告食物，这些食物现实中味道不错，游戏中也算得上“佳肴”。真正说到食物“丰富”的应属于三代。以求生为思路开发的三代作品对于吃的方面算是达到了一个境界，种类繁多，且口味很重。游戏中贝爷，哦，是蛇叔经常要吃各种各样的蛇和青蛙之类的小动物。而这些都算是好的，总比吃蘑菇这种热量不高还容易不小心中毒的植物强，有时饿急了还不得不找蜘蛛去吃。令人发指的是游戏中食物随着时间推移还会腐烂，身上会有苍蝇围着跑，吃了体力槽不增反减。也就是说玩家为了填饱肚子不得不满街抓野味，抓多了还不行。如果想吃点口味好一些的还得上树摘水果、摸蜂巢，或者冒着被打成筛子的危险去偷两块毛子军粮。而身处敌后的蛇叔还不能生火，怕引来敌人，只能抓到动物打开菜单直接吃。蛇叔这种动不动吃枪子闹不好摔断腿有时还不得不爬着山崖跑路的穷苦“大众”来说，能有块军粮是多么奢侈的一件事，难怪后来代言了不少食品广告。在三代中军粮相对可以考证了一些。从包装上来看应该属于特种作战用军粮，包括饼干、巧克力、果酱等袋装食品组成的HDR（一种简陋但方便携带的军粮）。而苏联士兵所携带的也应该类似于这样，只不过携带的更少一些。同理在和平行者（游戏发生时间很近）中所用的军粮也应该是这种，更多的加入了压缩干粮。玩家还可以用怪物猎人的烤肉架来烤压缩干粮来吃，不知道现实当中会不会被当作黑暗料理来看。

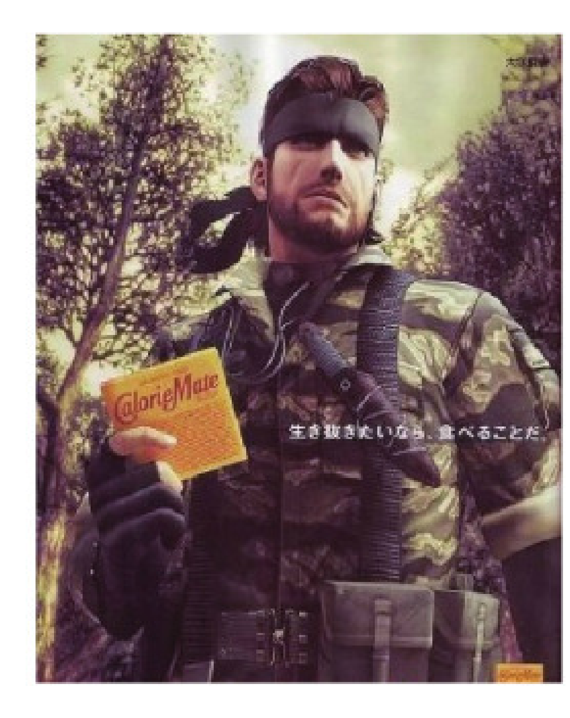
4代之前的军粮按照形状跟吃的速度来看，都是非标准的行军军粮包。不过看蛇叔吃军粮的样子，口感应该不会比吃“野味”差。转头到了4代，已经身处现代化战场的“蛇爷”待遇就好了很多。不但能到处找到标明MRE（一种有主菜配菜小菜与汤的自热军粮包）这种几个人凑一起可以开party一样的现代标准军粮包，而且还有薯片、拉面等休闲食品可以吃，恢复量也是高的惊人，仅次于嗑药。感慨于现代科技的进步，就连游戏中的人物饮食也得到了很大的改善，果然科技才是第一生产力。

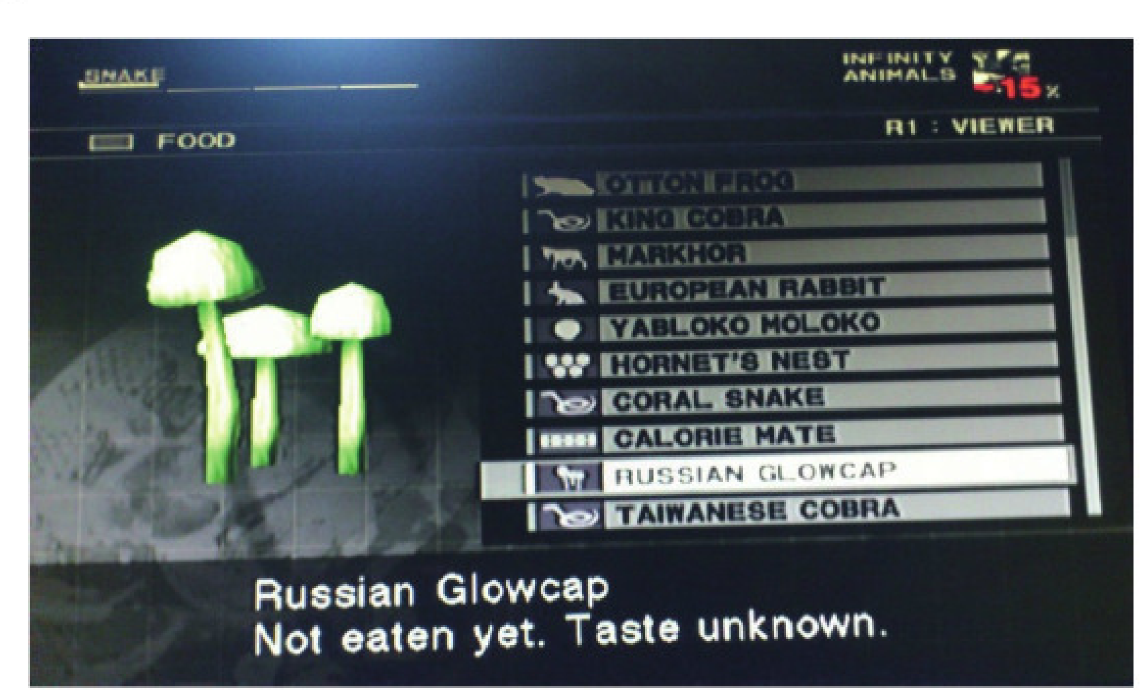
等到了5代中，由于蛇叔终于有了靠谱的后勤保障。坐在随时随地都能突破对方防空网的直升机平台里，吃一口热乎饭也不再成问题，因此也不再看见食品类的恢复道具，取而代之是成了真正的“嗑药装备”。不过小岛也没有忘吃饭这个“茬”。在游戏的录音带中，玩家可以听到米勒与密语者两人对汉堡的争论。米勒用现在社会中常用的汉堡材料作出来汉堡让密语者来品尝，而密语者却总不满意。密语者认为家乡那种用纯正牛肉做的肉排与新鲜蔬菜做的酱汁加上当地原生的小麦面包才是真正好味道的汉堡，而米勒坚持使用偷工减料的食材作汉堡，最后用大量的化学调味剂终于达到了密语者想要的那种味道，并决定推广开来。这也从侧面讽刺了现实中很多商人宁愿尽劲功夫用化学添加剂也不愿意用心做食物一样。

科技这把双刃剑既能改善人们的生活方式也能毁掉它，游戏中小到食品大到方方面面也正是对现实的反馈，真希望在将来人们能吃到更多的纯正食物，而不是像游戏中一样不得不吃遍各种奇葩。









左上 MRE比HDR好吃又丰盛，当然还是不如正常的伙食

左下 HDR食品看起来就很糟糕，而且根据游戏中表现来看红豆汤都没有

中下 广告：还是零食好

右下 今天我们吃……俄罗斯伞菇？

你很有想法，跟我学做菜吧！

据我所知Steam推广的VR设备vive就会很快诞生一个关于做菜的游戏……

文 | 软饭王

在游戏当中品味美食一直是很多游戏的精彩元素，让玩家在游戏当中享受属于美食的乐趣，也不失为一个不错的主意，但是对于那些有追求的游戏来说，单单只是吃点东西恢复体力或者增加属性就够了吗？当然不够，所以很多游戏放弃了单纯的吃，转向了菜肴制作的功能。所以在游戏当中我们不仅仅是吃，还要做一个让别人吃我们制作菜肴的超级大厨！

对于《侠客风云传》这款游戏，玩家最为津津乐道的可能就是游戏当中的各种新奇有趣的故事剧情以及可以攻略的妹子们。当然了，复杂多样的武功系统以及风景各异的地图也是游戏的一大特色。不过，很多玩家可能更喜欢在游戏当中做的一件事，就是体验在游戏里面当大厨的感觉了。《侠客风云传》这款游戏能够很轻松的调制烹饪不少看起来非常不错的菜品。不仅可以提升属性，还可以增加好感度哦。可以说，这对现实也是一个很好的反映，现代社会，会做菜的男生越来越多，喜欢品尝美食的女孩子却是与日俱增。学会了做菜，对于讨女朋友的欢心可是有非常大的帮助。所以为了无论是游戏里还是现实里的女孩子，我们还是努力学做菜吧。

说起做菜的游戏，我就不由得想起经典的武侠模拟经营类游戏《仙剑客栈》。在这个游戏当中，你不仅要熟练掌握各种菜肴的制作方法，还要时刻关心三位美女大厨的精神状态，毕竟想要做出好吃的菜肴，有一个好心情还是非常必要的。在游戏当中玩家不仅要满足来自天南海北的食客各种稀奇古怪的要求，还要搜集各种珍稀菜肴，只有这样，这个小小的仙剑客栈才能更好的经营下去，最后得到完美结局。不得不说，这款由《仙剑奇侠传》衍生出来的游戏很好的将原版游戏的各类元素与模拟经营的游戏框架十分巧妙的结合到了一起，让玩家在游戏当中能对一些有趣的小情节而会心一笑。而且，游戏里面的那些新奇的菜肴，也让很多喜欢品尝美食的玩家食指大动，垂涎不已，真让人眼馋啊。

当然，说起做菜的游戏，很多日式游戏的表现还是相当出色的。有一个经典的菜肴制作游戏《料理妈妈》，可以说是菜肴制作的集大成者。我可以保证，如果你喜欢休闲类游戏，又对做菜有着特殊的爱好的话，这款游戏绝对会让你爱不释手。有些人总说《守望先锋》让很多人产生了戒断反应，不过和这款游戏比起来，绝对是小巫见大巫。你只要玩过这款游戏的话，就会知道什么叫根本停不下来。这个游戏就是一个休闲游戏的集合，但是不是那么简单喔，游戏当中很多有趣的做菜方法和做菜知识绝对会让你大开眼界的。这款游戏虽然也有手机游戏版本，不过真正的精髓还是3DS版本。如果你手上正好有3DS的话，一定要试一试。如果你的朋友手上有3DS的话，一定要借过来试试，保证让你不想再把3DS还给你的朋友。

对于游戏当中的美食，我们已经欣赏了足够多了。那么亲自下手来烹饪一番，也是一件非常有趣的事情。据我所知Steam推广的VR设备vive很快就会诞生一个关于做菜的游戏，相信在VR当中体验烹饪，绝对是非同凡响的。

朋友，你很有想法，来跟我学做菜吧！P





左上 烹饪的菜肴要让顾客满意才行，否则……

右上 想要烹制美味的食物不是那么简单的事情

左下 料理妈妈这款游戏是非常好玩的

右下 在《侠客风云传》里，做菜不是一件容易的事情







文 | 西门吹风

对比

道尔镇和华森镇离得不远，但是感觉却像是一天一地。

道尔镇的镇长崔佛是个好人，他尽力让道尔镇的居民生活的幸福快乐。而华森镇的富兰克林则像个混蛋，他经常刁难自己的镇民。

崔佛总是帮道尔镇的居民想到一切。他是第一个在自己的镇子里确立公益医疗的，就算是最为富有的商业联盟，或者是号称最为公平的自由之翼（自由军）都没有这样的待遇。虽然他们收取的税收与崔佛收取的税收差不太多，甚至更高些。能这样做还有一点原因，就是崔佛本身也是一个医生。

不仅如此，崔佛还开办了一家免费学校。他自己任校长兼老师。当然，他也招募了一批有才华的人来担任学校的老师，因为他的镇子风评很好，所以有很多有才华的年轻人加入其中。他尽力给每一个来这里上学的人提供更好的学习环境，在这里学生甚至不用打扫卫生，因为有专门的义工去做这些。

至于干净整洁的街道、宁静祥和的生活环境就更是很多人想都不敢想的。更关键的一点在于，崔佛做了这些，却并没有让道尔镇的居民增加什么负担，因为这些负担在源源不断流入的居民中，已经被解决掉了。这让很多等着看崔佛笑话的人，都大跌眼镜。

而富兰克林的管理则完全不同。他对内采取压迫的态度，虽然华森镇也标榜民主自由，可对于生活在那里的居民来说，却并不是那么回事。在华森镇的生活只能算是勉强过得去，好在富兰克林对于居民的压迫并不过分，而且他掌握着华森镇的武装力量，所以并没有什么人敢闹事。

在华森镇，人们更多的是以工作的努力程度与劳动成果来获得相应的东西。每一件东西都是有价值的，甚至连亲情都能明码标价，凡是去过华森镇的人回来都说：华森镇的那些人，比商业联盟的家伙更像商人。不过由于所有东西都是明码标价的，所以人们虽然对华森镇十分的讨厌，但是倒不至于抵制它。

崔佛有一个口号：废土上不应该存在战争，应该只有关爱。Make love,not war。而富兰克林也有一个观点，就是废土上的所有东西，都是有价的，就算是自由，也不是免费的。Freedom is not free。

有一天，道尔镇突然遭受了一群不明人士的袭击。这群人把道尔镇的所有居民都抓到广场上，要他们交出一切，道尔镇的居民被突如其来的袭击吓傻了，他们没有丝毫的抵抗，乖乖的交出了他们的一切。而这个时候，一个刚刚加入道尔镇的居民并不愿意这样做。他不仅逃离了，还拉响了道尔镇的警报。

这群人非常愤怒，他们把这个人抓了起来。当着所有道尔镇居民的面，将他残忍的杀害了。可是，直到这个人死的那一刻，道尔镇的居民，都不敢看他一眼。

正当这群匪徒准备志得意满的享受时，华森镇的武装力量和民兵赶到了。他们经过激烈的战斗，干掉了这群混蛋。道尔镇的居民十分感激，镇长崔佛拉着赶来的富兰克林的手说道：“谢谢你，要是不是你，道尔镇还不知道要变成什么样子。”

富兰克林挣脱了崔佛的手，说道：“谢就不必了，我们来救援也不是白来的，麻烦准备2000枚瓶盖，作为我们拯救你们的报酬。”

崔佛很愤怒：“你们怎么这样！刚刚击败这群匪徒，你们就找我们要钱，你们跟这帮匪徒有什么区

别？”

富兰克林冷着脸说：“如果你们在看到那个人死的时候，能够奋起反抗。就不需要支付这份报酬了。”

崔佛看着富兰克林，看着那个死去的人，一句话也说不出来。

聚落

废土大地上，也许什么人都不能信任。

由于突然的核战争，废土大地的一切制度变得荡然无存。人们之间彼此不再信任，没有人敢把自己的后背交给其他人，即使这个人曾经是他的朋友。

不知从什么时候开始，废土大地的南部开始出现了聚落。这种聚落完全以血缘为核心，他们只信任彼此，因为他们是家人。这种以血缘而形成的凝聚力是无比强大的，他们敢于将自己的后背交给这个人，因为这个人与自己有直接的血缘关系。于是，这种聚落开始在废土之上流行起来。

这个时候，一名人类学家突然出现，他向人们警告说，要小心以血缘形成的聚落，它会让我们从文明社会跌落回原始社会。可是，并没有人听信他的话。

对于人来说，活下去才是最重要的，怎样能够更好的活下去，对于人们来说比考虑文明问题要重要的多。

于是，聚落在废土大地的南部一个又一个的建立，他们彼此争斗、吞并、屠杀。人们真如那个人类学家所言，由文明社会一下子回到了野蛮社会。不过人们并不管这些，因为活下去才是最重要的，如果连生存都没有了，还要靠什么来发展文明呢？

终于有一天，聚落崩溃了。

然而崩溃的原因并不是因为他们没有凝聚力，而是一个现实的问题，基因病。

聚落的成员，由于对外人绝不信任，所以一般只在内部进行通婚。而这种形式让基因病发生的几率大大增加了。越是封闭的聚落，他们出现基因病的概率也就越大。在与其他人的竞争当中很快落败下来。湮灭在废土的大地上。

而这个时候，后知后觉的人们终于发现了聚落的问题，在废土大地南部的几个大型聚落被强行打破之后，人们终于开始流动起来，那些在野外的拾荒者也有机会能够加入一些聚落建立的城镇了。

后来，在商业联盟、联合军团和自由之翼建立之后，存在了相当长时间的家庭聚落总算是落下了帷幕。而这个时候，总有一些人会跳出来说，如果当年人们没有选择家庭聚落这种模式的话，也许人们早就从废土的阴影当中走出来了。

是啊，他们说的并非没有道理。可是如果没有这些家庭聚落。废土大地上的城镇，又怎么会这么快的建立起来呢？恐怕那个时候，人们还在寒冷的幽暗山洞里与丧尸和吸髓蚊搏斗吧。

而在废土大地上，能相信的人还是不多。

流言

联合军团是废土上的一大势力，它控制着很多城镇。

不知道从什么时候开始，联合军团统治下的城镇开始流传起有关联合军团的传闻和流言，这些传闻有些是好的，有些流言却是危言耸听的。总有好事者愿意去传一些不符事实的言论，甚至一些言论被编成了故事，在废土大地上流传。

联合军团的人很愤怒，他们决定找一个办法彻底杜绝这些流言，于是有人提议派出一些装扮成普通人的调查员，调查究竟是谁在散布这些流言，然后把这些人抓起来，就不会再产生流言了。

联合军团的人觉得这个主意很不错，他们派遣了不少这样的调查员，在城镇当中四处游走，调查散布这些留言的人。在他们的调查之下，果然发现了很多这样的人。他们于是上报联合军团的情报总部，接着，这些人被抓了起来。

在联合军团的调查之下，发现他们当中的有一些人，是其他组织和势力派来的间谍，而更多的人则是普通的城镇市民，他们散布这些流言的目的是为了发泄对生活或者是联合军团的不满。

于是联合军团发出公告，宣布了他们的调查结果，然后下令禁止市民传播不实言论，否则严惩不贷。联合军团的高层以为，这件事情终于可以平息了。

可是，事情的发展却不如他们所想，流言并没有平息，反而愈演愈烈。各种传闻纷纷出现，人们对联合军团越发的不满。

联合军团的高层也没有想到事情会发展成这样，他们觉得，这件事的背后一定有其他组织和势力的推动和挑拨。所以，他们实行了更加严厉的调查制度，凡是散播流言的人，格杀勿论！

联合军团的调查员们更加卖力的工作起来，他们抓到了一个又一个流言的散布者。因为抓得越多，他们的奖金也就越高。

在这样的政策影响之下，联合军团下属的城镇再也没有类似的流言出现了。人们就算是走在大街上也不敢说话，因为他们怕那些调查员又会从某个角落出现，因为他们说的话而把他们抓走。他们只能用眼神示意对方，沉默不语。

就这样过了近一年，联合军团突然毫无征兆的爆发了有史以来最大的一场暴动，或者说革命！无数的联合军团下属城镇的居民纷纷拿起了武器，他们攻入了联合军团的总部。联合军团的高层被屠杀殆尽，而那些调查员们，则被愤怒的人们关进了养猪场。

后来，居民们通过投票选出了新一任联合军团高层。这些人所做的第一件事，就是废除了令人厌恶的调查员制度。人们终于可以自由的开口说话了。

这个时候，关于联合军团的传闻又出现了。很多传闻甚至比之前的传闻还要耸人听闻。不过联合军团旗下城镇的居民们在听到之后，只是一笑了之。没有了更多的反应。P

微博留言

五一放假第一天，你为了什么放弃了出游而选择游戏？

萧月尘：[笑cry]因为宅都走光了，公司得有人留守0.0
Yming烨：下大雨
Strawberry-Jhin：我在召唤师峡谷征战 这里就是最好的景象
十一月的枫：穷，郊县游都玩不起，只能梦游了。
慎丿-始：好久不见的兄弟来了
o欧阳易紫o：睡觉。
手残的天寒君：我在不死街旅游
老咸鱼Agony：因为没放假。
丶白荼：上班。??
小小小小大怪兽：因为新游要上咯，加班加班加班。
宁小远Jace：下周就要交毕业设计初稿，现在进度30%[拜拜]
见过猪摇头吗：三个ppt还有两篇五一结束就要交的论文[打脸]
Janejane臆想：钱。。
ASD德法尔：穷
大胖子张驰：上班……
连小山L：人多
菠萝酥的蜜：当然为了部落！
剑灭也干不掉7味粉的拖延症：還不是因為窮←_←
黑si的大叔Hikari：老板说：不放假
尹薰汐：对我来说，回家是最好的，还往外跑啥？

半夜不睡的你们在玩什么呢？

魔法少女奶茶君：XX山脉
—Altin—：思考淫生。
酒海Aureliano：东方绀珠传
浮云双鬼烟酒不离：黑魂3
FantasyDirector：火箭联盟
白刺今天吃饭了么：黑暗之魂3
吼吼小吼：睡不着需要理由吗？
东周列国记：睇視頻
微操菌：下回合5
Vaaaas：玩了会儿今天才买的Dark受死3。。。我还是睡吧。。。[喵喵]
胸口上的灯：我选择默默打开psp 突然记起光明之刃还有一妹子没攻略
掌心里的骑士：原来你是这样的软娘
青木林-阿诺：玩失眠

那些年你知道的医院游戏有哪些？

Strawberry-Jhin：夜XXX2333
已无故人为君泪：主题医院
Senses启示：大富翁 虚拟人生 里的
燕园晨曦6315：我玩真的医院
谢永涵：有个叫荣光医院的页游玩了好久～
入则无法家弼士：主题医院，暴露年龄了么？
赖钧威：侠盗飞车：圣安地列斯
渣浪倒闭了吗：逃生算不
休襟襟休：记得那个开肚子做手术那个
Mr丨笨蛋：夜XXX
Mirai_Aya：我是来看多少人说夜XXX的。。
Elsade：马里奥医生算不
Elsade：病房 nds的
糸哦：主题医院，医院的负责人是个骗子，到这里来的病患实际上是在冒险，请患者不要死在走廊上
烟水夿_今天唐人狗带了吗：超脱力医院
喵小曼想念南半球：主题医院～
Elsade：夜XXX
悦神_在修炼：小时候看哥哥玩的一个建造医院的游戏让越来越多的病人进来 至今不知道叫啥
连小山L：主题医院？
BlueInMan：模拟医生...
maxiaomeng：疯狂医院！
东周列国记：夜XXX

你玩游戏时，游戏里的声音被别人听到，他们都是什么表情？

克罗艾的猫猫：我都用电视玩游戏
卖萌买西瓜：一直带耳机
—Altin—：模拟人生盖房子，辐射盖房子，老滚盖房子，这些都不要声音。总不能当着别人的面玩那些吧。
吼吼小吼：不就是女角色被攻击娇喘了一下嘛，邮箱都给我发过来是几个意思？
哎呦喂aya：木有事，在宿舍我一般玩文明
Strawberry-Jhin：你在玩什么游戏
李嗷大师-Sunny：没啥区别，我玩I社的那些时，旁边的人听到后误认为我在看A片。区别不大[doge]
蜀山亦玄：我玩的游戏都很正经
慎丿-始：你在干嘛
水可载舟亦可Citing：守望先锋黑百合的娇喘~不说了他们在向我求种子
却道天凉好个秋咧：上古卷轴 某实验室
我捡到两块钱：你是来办正事还是来找乐子？
宁小远Jace：Timi P

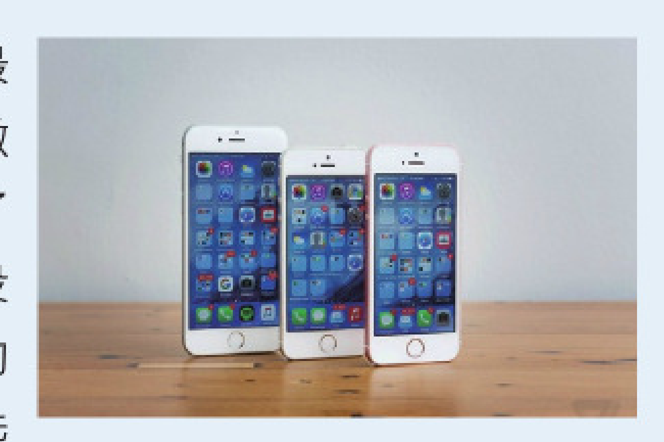
大众软件手机品牌喜爱度调查

评分数据及排行取自微博和微信投票

最近智能手机市场进入了残酷的淘汰赛阶段，国产手机强势崛起不仅排挤着海外品牌，也让很多比较小或缺乏特色的自有品牌生存越来越困难。2016年年中，市场中比较有影响力的品牌几乎都推出了新一代旗舰级和主流市场产品，在这些或进步迅速，或稳定发展，或渐显颓势甚至是快速衰落的品牌中，哪些是您的新欢旧爱或仰慕已久的呢？大家可以投票来选择哦，其中也许有您不堪的回忆甚至是痛恨的品牌，当然本次就暂不涉及了，也许下次我们可以做一次“痛恨”手机品牌的投票（笑）。

1.苹果

得票率20.00%



苹果仍然是我们读者最爱的手机品牌，无论是在微博还是微信上，都收获了20%左右的票数，从微博投票结果看，几乎有一半的投票者都选择了苹果这一选项，这与某些统计数据显示的iOS系统手机（iPhone）市场占有率比较接近，但显然已经与苹果曾经的辉煌无法相比了。

2.华为

得票率13.73%



最近快速崛起的华为手机不出意外的获得了第二名的成绩，有趣的是，这一得票率同样在微博和微信上基本相同，并且也和在内地市场的实际占有率非常相似。当然如果计算“华为系”手机对消费者的实际影响力，还应该加上“荣耀”这一品牌，这样的话其总关注度将非常接近苹果。

3.小米

得票率 10.88%



尽管在其他国产手机的冲击下，小米现在的影响力有一定下降，2015年甚至没有完成预定的出货量，不过它仍然获得了总体第三名、国产手机第二名的优秀成绩。据称新的小米手机将会改变被人诟病的供货方式，努力实现敞开供应，这也许会让其业绩有所提升。

4.索尼

得票率10.39%



索尼得到第四名是比较让人意外的成绩，不仅得票率与小米非常接近，而且其实是与小米分享了两个投票平台的第三名。其实索尼在内地和全球市场的占有率并不高，但其Xperia手机辨识度极高的外形设计，独特的三防能力仍然吸引着忠实的索粉，另外索尼在电子、电器市场的巨大影响力也无法忽视。希望索粉们喜爱的索尼手机，能继续坚持走下去，并获得更好的业绩。

5.三星

得票率7.75%



三星依然是世界上最强大的Android手机厂商，而且外形设计、制造能力、掌握的核心技术数量等，都是目前国内手机厂商无法比拟的。虽然三星目前在全球智能机市场上仍然居于领导地位，但由于各种市场因素，它在内地市场的占有率和影响力都在迅速丧失。

6.魅族

得票率7.25%

7.微软

得票率4.22%

8.荣耀

得票率3.63%

9.MOTO

得票率3.33%

10.一加

得票率2.84%

从投票结果看，我们的读者在手机品牌选择方面比较符合目前内地市场的主流意见，当然也有一些比较不同的选择，也许是由于我们的读者群中玩家比较多，所以对索尼这一品牌有着相当不一般的感情。我们从本期开始改变了硬件关注榜的选择方式，更加关注热点领域和具体产品/品牌，不知道大家对这一改变有什么看法，可以关注我们页脚的微博和微信公众号，与我们进行更多的交流。

大众软件

2016年第6期 总第489期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
汪澎（主任）
栏目编辑 杨文韬 韩大治 王铮 武国文
专栏记者 郑弢
本期责编 王铮

市场部
李喆 韩沂杏

广告部
李怀颖
电话 010-88118588-801

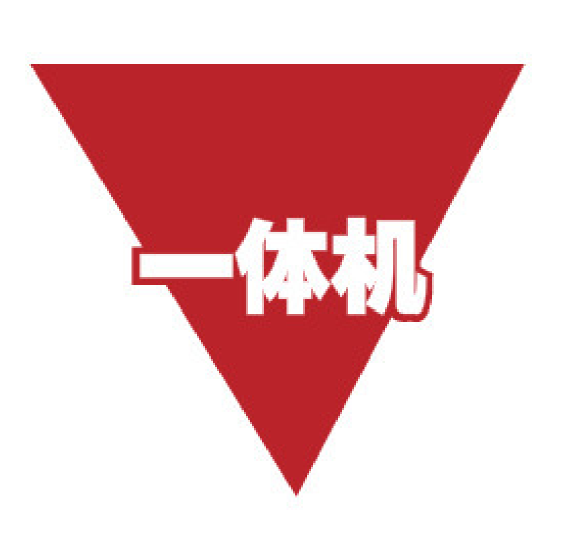
发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040
投稿邮箱 editor@daruan.com

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2016年6月5日
零售价 人民币 12.00元

版权声明

凡在本刊刊登，并由本刊支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本刊，且允许本刊以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；本刊有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经本刊书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。



作为一个辛勤工作的编辑，我对电脑的要求还是挺高的。具体来说，就是屏幕够大，够大，够大！因为我基本上已经不在自己的电脑上玩游戏了（单位里面有评测平台，下班的时候可以随便玩，而且我自己攒的机器怎么可能比评测平台好呢）。所以在对我自己的笔记本电脑屏幕忍无可忍之后，我毅然决然的放弃了笔记本的小屏幕，选择入手一台屏幕够大的办公用电脑。

其实一体机是比台式机更贵的东西，但对于我这种只追求一种属性专精的老玩家来说，只是需要一台屏幕够大的就行了。

没过几天，这玩意儿总算送过来了。不过由于这台电脑用到配置都非常的低端，我只能勉强接受了。这个时候，办公室的小姬和阿苟突发奇想，非常想试试我的这台电脑究竟能玩什么样的游戏，于是他们拿出了办公室里专门存储游戏的移动硬盘，一个个在一体机上做起了实验。最开始他们实验了“仙剑2”，他们觉得这个一体机也就能开到“仙2”了。不过这毕竟是一台2016年刚刚出生的电脑，挑战“仙2”自然不在话下。于是两个人不服气又开了“仙剑3”，结果仍可流畅运行。这个时候他们突然想起来，中国某主机厂商在主机新品发布会上提到过一款游戏《咕噜小天使》，他们觉得这款跟那个主机差不多价格的一体机玩《咕噜小天使》应该也是没问题的，之后的测试结果证实了他们的猜测。此后他们开启了变态模式，拿出当年号称显卡杀手的《孤岛危机》。终于，我这台年轻的一体机在这个“老游戏”的压迫下，画面卡的不成样子，但如果能接受游戏的卡顿以及画面血崩的话，此游戏还是能玩的。他们一边赞叹，一边拍着我的肩膀说：“没想到啊没想到，你这个国产山寨一体机，比那个国产游戏主机还要牛啊。”

我摆摆手说：“哎，不是我这个一体机牛，是那个宣称各种厉害的主机，太水了。”

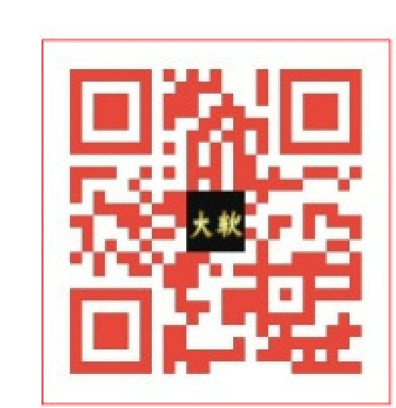
我们正调侃着，突然发现我的一体机黑屏了。原来这两个小子手欠，把《孤岛危机》调到了最高配置，直接就把我的一体机给整黑屏了，虽然我心中有一万匹XXX飞奔而过，但是脸上还要做出淡定的样子：“没事没事，重启一下就好了。”

唉，我可怜的一体机啊。

软饭王
wangzheng@daruan.com


大众软件
微信公众平台


下载大众软件App
“游戏联播”


大众软件
官方淘宝店


融合近千家主流杂志、出版社、自媒体
聚合高品质内容
以内容为本，社群为链
构筑知识链与关系链完美整合的阅读生态美学
核
聚
变
从数字视角认知世界：人类发展的又一里程碑
构筑名人知识库、社群自主学习生态及话题知识链
从不同视角凝聚人类智慧的力量
通过知识，以不变应万变，演绎数字时代知识进化美学
展现社群化阅读的读心美学
兴趣大数据算法的降噪引擎
独创的社群读心引擎
构筑内容精准分发上的黄金分割
降噪引擎＋读心引擎＝共鸣引擎
社群化阅读时代来临
畅读 VIVA
6.0
社群化阅读全新体验
畅观天下·读揽人心

艺术痴

电影迷

体育迷

飙车党

数码控

摇滚范

一大波知心好友在等你

社群化阅读时代来临

